MC 7	**Aartuk**	+
MC 7	Albari	+
MC 9	Alchemy Plant	+
MC 9	Allura	+
SJR2	Anadjiin	+
MC 7	Ancient Mariner	+
Дракон №159	Andeloid	+
MC 9	Aperusa	+
1049	Arcane, the	+
MC 7	Argos	+
MC 7	Astereater	+
MC 9	Autognome	+
SJR4	Azer (Garrash)	+
1049	**Beholder**	+
SJR1	Beholder Eater, Thagar (“Grimgobbler”)	+
SJA1	Beholder Mage	+
SJR1	Beholder, Undead «Death Tyrant»	+
MC 7	**Beholder-kin**	+
MC 9	Bionoid	+
MC 7	Blazozoid	+
MC 9	Bloodsac	+
MC 9	Buzzjewel	+
Полиэдр №55	Chakchak	
MC 7	Chattur	+
MC 7	**Clockwork Horror**	+
MC 7	Colossus	+
SJA3	Comet Steed	+
MC 9	Constellate	+
MC 9	Contemplator	+
SJA2	Death Shade	+
MC 7	Delphinid	+
MC 7	Dizantar	+
MC 9	Dohwar	+
1049	Dracon	+
SJR2	Dragon, Air	+
SJR4	Dragon, Mithril (Radole)	+
MC 9	Dragon, Moon	+
1049	Dragon, Radiant (Celestial)	+
MC 9	Dragon, Stellar	+
MC 9	Dragon, Sun	+
MC 9	Dreamslayer	+
MC 9	Dweomerborn	+
1049	Elmarin	+
1049	Ephemeral	+
MC 7	Esthetic	+
MC 9	Fal	
MC 9	Feesu	
MC 9	Filelich	+
MC 9	Firebird	

SJR2	Fish, Chandos	
SJR4	Flame Swallow (Ignia, Garrash)	
SJR1	Flow Barnacle	+
MC 9	Flowfiend	
MC 7	Focoid	
MC 7	Fractine	
MC 9	Gadabout	
MC 9	Gammaroid	
SJR7	Giant, Bosk	+
MC 7	Giant, Spacesea	
SJR7	Giant, Swamp	+
1049	Giff	
MC 7	Golem, Furnace	
MC 7	Golem, Radiant	+
MC 9	Gonn	
MC 9	**Gossamer**	
MC 9	Grav	
MC 7	Gravislayer	
MC 9	Great Dreamer	
MC 9	Greatswan	
MC 9	**Grell, Colonial**	+
MC 7	Grommam	
MC 9	Gullion	
SJR4	Gyre (Bodi)	
MC 7	Hadozee	+
SJR2	Halfling, Anadian	
MC 7	Hamster, Giant Space	+
SJR2	Helian	
SJR4	Holbag (Alabeth)	
SJR6	Horg	+
SJQ1	Hummerfly	
SJR4	Imbul (Falx)	
Дракон №159	Infernite	+
MC 9	Insectare	
SJA3	**Isopterite**	
MC 7	Jammer Leech	
1065	K’r’r’r	
1065	Kasharin	
1049	Kindori (Space Whale)	
1049	**Krajen**	
MC 7	Lakshu	
SJR2	Lavaworm	
MC 9	**Lhee**	
SJR1	Lich, Arch	
1065	Lich, Master	
MC 7	Lumineaux	
MC 7	Lutum (Mud-Woman)	
Полиэдр №55	MagiStar	
SJR1	Men: Wonderseeker	
MC 9	Mercurial Slime	

Дракон №159	Metagolem	+
MC 9	Meteorspawn	
MC 7	Mimic, Space	+
MC 7	Misi	+
MC 9	Monitor	
MC 7	Moon, Rogue	
MC 7	Mortiss	+
MC 7	Murderoid	
MC 7	Nay-Churr	
1049	**Neogi**	+
SJR1	Neogi: Undead Old Master	
SJR2	Oortling	+
Полиэдр №55	Oortling	
MC 9	Owl, space	
MC 7	Phlog-Crawler	+
MC 7	Pirate of Gith	+
SJR2	Plainsjan	
MC 7	Plasman	+
MC 7	Plasmoid, DeGleash	
MC 7	Plasmoid, DelNoric	
MC 7	Plasmoid, General	
MC 7	Plasmoid, Ontalak	
SJR6	Porton	+
SJR2	Praying Mantis, Gargantuan	
MC 9	Pristatic	
MC 7	Puffer	+
SJA3	Pyroserpent	
MC 7	Q’nidar	
MC 7	Rastipede	
MC 7	Reigar	+
MC 7	Rock Hopper	
SJR1	Sarphardin (“Watcher”)	
1049	**Scavver**	
SJR4	Scavver, Sky (Alabeth)	
MC 9	Scro	+
MC 9	Selkie, Star	
SJA1	Sentinel	+
SJR1	Shadowsponge (“Air Stealer”)	
1065	**Shivak**	
MC 9	**Silatic**	
SJA1	Silver Slime	+
MC 9	Skullbird	
SJR6	Skykine	+
MC 9	Sleek	
MC 7	Slinker	
MC 9	Sluk	
SJA2	Space Drake	+
MC 9	Space Swine	
SJR1	Spaceworm	
MC 9	Sphinx, Astro	+

MC 7	Spider, Asteroid	
SJA4	**Spiders, Vodoni Space**	
MC 9	**Spirit Warrior**	+
MC 7	Spiritjam	
MC 9	Starfly Plant	
MC 9	Stargazer	
SJR4	Steelback Beetle (Radole)	
SJR4	Strangler (Plata)	
MC 7	Survivor	+
MC 7	Syllix	+
MC 7	Symbiont	
SJR1	Tinkerer (“Giant Bubble”)	
MC 9	Undead, Stellar	+
MC 7	Vine, Infinity	
SJA4	Vodoni, Breeder	
SJA4	**Vodoni, Enforcer**	
MC 7	**Wiggle (Hurwaet)**	
MC 9	**Witchlight Marauders**	
MC 7	Wizshade	
MC 7	Wryback	
MC 9	Xixchil	+
MC 9	Yitsan	
MC 7	Zard	
SJR4	Zat (Garrash)	
MC 7	Zodar	+
MC 9	Zurchin	

Аартук (Aartuk)

SPECIES:	**Воин**	**Старейшина**
CLIMATE/TERRAIN:	Любой	Любой
FREQUENCY:	Редкий	Очень редкий
ORGANIZATION:	Племя	Племя
ACTIVITY CYCLE:	Любой	Любой
DIET:	Всеядный	Всеядный
INTELLIGENCE:	Средний (8-10)	Высокий (13-14)
TREASURE:	Q (I)	W (I)
ALIGNMENT:	Законно-злой	Законно-злой
NO. APPEARING:	10-100	1 на племя
ARMOR CLASS:	6 (6)	5 (6)
MOVEMENT:	6 (6)	5 (6)
HIT DICE:	2+1	5+1
THAC0:	19	15
NO. OF ATTACKS:	1	1
DAMAGE/ATTACKS:	1-8 (пульки)	5-30 (огненные семена)
SPECIAL ATTACKS:	Нет	Заклинания
SPECIAL DEFENSES:	Нет	См. ниже
MAGIC RESISTANCE:	Нет	Нет
SIZE:	M (высота 6’)	L (высота 8’)
MORALE:	Стойкий (11-12)	Элита (15-16)
LEVEL/XP VALUE:	120	3,000

Аартуки – это кочевые растения, организованные в небольшие племена. Каждое племя возглавляет один старейшина. Они – религиозные фанатики, которые постоянно пребывают в поисках достойных противников, и считают войну – наивысшим проявлением искусства.

Воин и старейшина аартуки выглядят одинаково. Тело аартука имеет общие очертания в виде звезды. Оно покрыто толстой, гибкой корой, похожей на шипованую кожу. Аартук передвигается на своих ветках, с присосками на концах, благодаря которым аартук удерживается на вертикальных или перевернутых поверхностях. Каждая присоска обладает тремя втягивающимися псевдоподиями, которыми можно оперировать с маленькими объектами. Голова аартука находится на шестифутовом, змееподобном стебле, который может свиваться и развиваться в центре звезды. Голова вытянутой формы, с отверстием на одном конце, окруженном тремя черными шишками. Это – сенсорные органы аартука, которые позволяют ему улавливать движение с помощью вибраций, запаха и инфракрасного зрения. В видимом диапазоне аартук не видит.

Аартуки бывают самых разных видов. Есть племена серых особей, предпочитающие песчаную или очень пыльную среду. Некоторые племена больше похожи на грубые камни, от светло-коричневого до темно-серого цвета. Иные племена позволяют расти на своих конечностях мхам, грибам и прочим маленьким растениям – этот вид в основном предпочитает жить в густой листве. Во всех случаях, аартуки способны маскироваться в своей природной среде обитания (вероятность успеха 80%, если до наблюдателя 30 и более футов).

Сражение: Сквозь отверстие в голове аартук может плеваться выделениями. При контаке с воздухом эти выделения затвердевают, превращаясь в твердую как камень пульку, причиняющую 1d8 повреждений. Дальность и прочие данные этих пулек идентичны стандартным пулькам для пращи. Аартук может каждый раунд боя выплевывать по одной такой пульке без каких-либо штрафов за ближний бой.

Вместо стрельбы пульками аартук может выбрать «стрельбу» своим липким языком, чтобы опутать противника. Клейкий язык эффективен на дистанции максимум 30

футов. При атаке языком жертва должна сделать проверку Ловкости, иначе будет обездвижена. Жертва в бессознательном состоянии опутывается автоматически. Чтобы вырваться из липкого языка, необходима успешная проверка Силы с кумулятивным штрафом -1 за каждый последующий раунд обездвиживания.

Цель аартука – подтащить жертву к центру своего тела. Затем голова свивается к центру телу, чтобы удержать жертву внизу, в то время, как ветви прижимаются к стволу, чтобы раздавить жертву. Таким образом аартук наносит 1d8 повреждений в раунд обездвиженной жертве. Это единственный способ, которым аартук использует в бою свои ветви.

Аартук-старейшина сражается как воин, с добавлением жреческих заклинаний и более мощного стрелкового оружия. Пульки старейшины обладают вдвое большей дальностью, чем у воина. При ударе пулька испускает небольшую искру. В обычном космосе все, что делает эта искра – выдает противникам истинную природу старейшины – которая для людей *не* очевидна. Однако во флогистоне искра воспламеняет огненный шар, причиняющий 5d6 повреждений. Обычно старейшины не сражаются во время плавания во флогистоне, чтобы ненароком не причинить вред себе или прочим аартукам-воинам, которые могут оказаться в зоне поражения. Инстинктивно, старейшина перед плевком благоразумно сворачивает вверх свои передние ветви.

Старейшина может накладывать заклинания как жрец 4-го уровня с Мудростью 14 (пять заклинаний 1-го круга и два 2-го). Чтобы восстановить свои заклинания он, как обычный жрец, должен молиться своему богу. Скорее всего, у старейшин аартуков будут следующие заклинания:

Если готов к бою: «Вызвать страх», «проклятие», «команда», «темнота», «волшебный камень*», «песнопение» и «пламенный клинок».

Если путешествует: «Обнаружить добро», «обнаружить магию», «выдержать холод/жар», «защита от добра», «убежище», «очаровать человека или млекопитающее» и «знать мировоззрение».

* Старейшина может накладывать «волшебный камень» на 1-3 пульки. Хотя зачаровываемые пульки еще не выработались на момент наложения заклинания, оно, тем не менее, остается в силе, пока все три пульки не будут действительно выстрелены, или пока не истечет срок действия заклинания. Оно позволяет пулькам поражать монстров, которых можно поразить лишь волшебным оружием. Повреждение будет прежним, но эффект исчезает, когда пульки попадают в цель или в препятствие.

Аартуки-воины обычно стараются не причинять вред тем противникам, которых они считают способными контролировать устройства для волшебных путешествий. Они стараются схватить и утащить этих существ с поля боя. Если сражение будет оборачиваться не в пользу аартуков, те отступят, прихватив с собой пленников.

Ареал/Общество: Аартуков можно найти повсюду в диком космосе и дальше, во флогистоне. Сказания и легенды об их прошлом утверждают, что их родной мир был уничтожен расой Тиранов. Аартуки поклялись предкам ненавидеть весь род бихолдеров, и они пойдут на край света, лишь бы причинить этим существам любой вред, какой только в их силах.

Несколько особей когда-то ухитрились забраться на летучие корабли и под конец, забрать их себе. Ныне существуют множество племен с флотилиями кораблей, захваченных у павших врагов. Старейшина – это единственный аартук в своем племени, который может пилотировать летучий корабль. Для управления прочими судами во флотилии используются рабы. Когда аартуки захватывают корабль, они стремятся модифицировать его так, чтобы он напоминал их излюбленную среду обитания. В зависимости от племени, корабли могут напоминать скалистые астероиды, висячие сады, пыльные обломки и т.д. аартуки не могут производить собственные устройства для волшебных путешествий.

Единственная ценность драгметаллов, с точки зрения аартуков, то, что они приманивают потенциальных жертв. Сами они ценят драгоценные каменья (их валюта), магическое оружие и произведения искусства, связанные с военной тематикой, которые они хранят в качестве трофеев. Есть среди аартуков и такие уникумы, кто носит волшебные предметы с различными силами на манер ожерелья вокруг основания стебля-шеи, в полости возле центра тела. Эти предметы могут улучшать АС или даровать особые способности, обычные для волшебных колец (вроде невидимости, защиты разума, регенерации или телекинеза). Обычно такие предметы приберегаются для аристократии и старейшин (оба описаны ниже в разделе «Старейшины»). Гуманоиды могут использовать волшебные ожерелья аартуков, нося их как наручные браслеты. Одновременно можно носить не больше одного такого предмета (если надеть два, то оба не будут работать). Прочие типы волшебных предметов аартуки использовать не могут.

Аартуки живут и умирают ради войны, что связано с их религией и системой размножения (см. «Экология»). Известно, что аартуки нападают на небольшие колонии или изолированные военные корабли. Когда им встречается явно более слабый противник, аартуки считают более почетным захватить его в плен и расспросить о местонахождении более достойного оппонента. Потом они выпускают всех таких пленных (за исключением потенциальных пилотов-рабов), не забыв отобрать все каменья или военные трофеи. Изредка разные племена аартуков заключают союзы для нападения на более крупные цели, но обычно у них нет никаких междуплеменных контактов.

Воины, у которых нет старейшины, скорее всего будут искать другое племя из той же породы – они предложат великие боевые трофеи, чтобы новый старейшина принял их как членов племени. Если у воинов нет пилота-раба, они дрейфуют в космосе, надеясь, что их подберет неосмотрительное судно. Они либо попытаются захватить корабль, взяв пилота живьем, либо расстанутся с частью сокровищ, чтобы купить безопасный проезд. Обычно аартуки держат слово и будут уважать разумное соглашение.

Аартуки – воздуходышащие и могут разговаривать. Они нуждаются в своих кораблях, чтобы хранить достаточно воздуха, пищи и воды для путешествий на длинные расстояния. Также они рассчитывают и на своего старейшину, который может фильтровать затхлый воздух, производя достаточно кислорода для 50 аартуков. Из-за этого ограничения, аартуки не держат пленников слишком долго. Либо их сажают на плот и отправляют на все четыре стороны, либо без церемоний отволакивают в кладовку.

Аартуки разговаривают на различных диалектах, свойственных их породам (шорохи, щелчки, шлепки, хлопки и свисты). Скорее всего аристократы и старейшины будут говорить на еще паре-тройке языков, обычно из тех, которые обычно используются в их регионе (или выберите случайным образом: эльфийский 01-20, человечий всеобщий 21-40, бихолдеров 41-70, неоги 71-80, драконей 81-90, арканийцев 91-95, иллитидов 96-00).

Аартуки поклоняются божествам различного происхождения, хотя все они – злые покровители войны. Некоторые племена приняли поклонение божествам людей или прочих монстров. Старейшина наставляет паству в вере одному конкретному божеству. Аартуки обычно сжигают своих мертвых и хранят пепел (и волшебные предметы, если есть) в урнах. Эти урны – табу, и ни один аартук не осмеливается побеспокоить их, опасаясь пробудить мертвецов.

Экология: Аартук может усваивать любой тип питательных веществ. Обычно они готовят свои еду и могут приготовить изысканные блюда. Они впитывают пищу через отверстие в донной части тела.

Размножаются аартуки, заражая бессознательную жертву вирусом, который за несколько дней превращает ее плоть в студень. Жертва теряет по 1d6 очков Телосложения в день, пока не умрет, или пока вирус не уничтожит заклинание «лечить болезнь» (при выздоровлении восстанавливается 1 очко Телосложения в день). Через месяц из студня выходит полностью взрослый аартук-воин с памятью воина, заразившего жертву.

Аартук заражает жертву, удерживая свой язык в открытой ране три раунда. С точки зрения аартука «дар рождения» - это знак уважения и чести, оказанной жертве. Заражение жертвы – это религиозный ритуал, которым должен руководить старейшина племени. Сами аартуки бесполы.

Тела аартуков, что живых, что мертвых, в качестве магических компонентов не используются, хотя из слизи на их языках получается превосходный клей, если сварить ее до должной концентрации. Языки можно повесить сушиться на несколько недель, после чего получаться веревки среднего качества. Из забродившего до нужной кондиции сока старейшин получается бухло, пользующееся высоким спросом у бихолдеров. Из сока одного старейшины можно сварить небольшой кег «аартуковки». Хваткий торговец может выручить несколько тысяч золотых от продажи одного-единственного кега.

Старейшина (Elder Aartuk)

Старейшина – это очень старый, мудрый аартук-воин. Всегда ясно, когда воин становится старейшиной, так как он «цветет». Обычно это случается, когда воин-аартук достигнет возраста 70-90 лет. В зависимости от породы, его «цветки» могут выглядеть как каменистые наросты, очень красочные грибы или сладко пахнущие, пышные орхидеи.

На время цветения аартук становится эквивалентом человеческого «аристократа». Хотя аристократ идентичен простому воину (в игровых терминах), тем не менее его собратья воины обращаются с ним очень уважительно, освобождая от черной работы. Это повышенное уважение объясняется тем фактом, что цветение аартука означает либо скорую кончину, либо финальную трансформацию в старейшину. Цветы держатся один земной год, после чего они увядают и осыпаются. В этот момент аартук должен сделать успешный спас-бросок от смертельной магии или увянет и умрет вместе с цветами.

Если выживает, аартук сбрасывает кожу, и наращивает новую, более прочную. После чего его чествуют как нового старейшину, и вскоре он уходит с небольшой группой юных последователей, чтобы основать новое племя. Новый старейшина живет еще 40-60 лет, после чего умирает от старости. Новому племени традиционно преподносят в дар один летучий корабль и, если есть возможность, несколько рабов-пилотов и кое-какие сокровища. Если у материнского племени только один корабль, двое старейшин устраивают традиционную дуэль, которая оканчивается смертью одного из них. Выживший получает все племя.

Аартук может отличить старейшину от обычного аартука по запаху. Прочие расы, не обладающие острым нюхом, не могут точно сказать, в чем разница. Старейшины иммунны к тем заклинаниям или магическим эффектам, которые либо контролируют физическое перемещение растений, либо изменяют их физический облик.

Албари (Albari)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиноча
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Всеядный
INTELLIGENCE:	Исключительный (15-16)
TREASURE:	Любое или никакого
ALIGNMENT:	Хаотично-нейтральный
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	8
MOVEMENT:	1, Fl 33 (B)
HIT DICE:	6
THAC0:	15
NO. OF ATTACKS:	2
DAMAGE/ATTACKS:	1d3/1d3 или 1d2/1d3
SPECIAL ATTACKS:	См. ниже
SPECIAL DEFENSES:	См. ниже
MAGIC RESISTANCE:	75%
SIZE:	S (рост 3'-4')
MORALE:	Стойкий (11-12)
LEVEL/XP VALUE:	4,000

Албари – это раса магических птицеподобных существ, которые чувствуют себя как дома что в диком космосе, что во флогистоне. Они преданы делу хаоса, и, кажется, живут ради одной-единственной причины – ввергать прочих живых существ в неспокойствие.

У албари длинное, почти человеческое лицо, с широким клювом и косящими глазами-пуговками. Несмотря на видимое отсутствие ушей, албари обладают очень острым слухом. Лицо существо вместе с остальным телом, покрыто короткими, маслянистыми перьями. Перья разнятся по окраске от чисто белого до цвета серой сажи, причем окрас самцов обычно боле светлых оттенков. Крылья впечатляющи, у многих представителей этого вида размах крыла до девяти футов. Примерно посреди крыла находятся маленькие когтистые ручки. Руки используются для простых задач типа еды. Для более сложных действий албари использует ступни. Одаренные сильным противостоящим пальцем, ступни албари во многом подобны людским рукам, основное отличие заключается в количестве пальцев. Внизу длинных, голенастых ног албари находятся три пальца с острыми когтями и один противостоящий большой палец с толстым когтем. Все албари наловчились, стоя на одной ноге, манипулировать второй разными предметами.

Они говорят на своем собственном визгливом языке с высокими звуками, а так же на различных торговых диалектах и на языках многих космоходных рас.

Сражение: Албари всеми силами избегают физической борьбы. Если их принудить к физическому противостоянию в воздухе, они атакуют своими двумя когтистыми ногами, каждая из которых причиняет по 1d3 повреждений. На земле они сперва атакуют клювом, нанося 1-2 повреждения, потом одной ногой на 1d3 повреждений.

Предпочитаемое оружие албари – это магия, особенно иллюзии. У всех албари есть способность становиться по желанию невидимыми. Они могут накладывать «изменение внешности», «чревовещание», «кляксу» и «заглушку» дважды в день каждое. Они могут накладывать «фантасмагорического убийцу», «сновидение», «прогулку с Сусаниным» и «заблуждение» раз в день каждое. Поскольку любое побуждение албари может измениться с тревожащей быстротой, трудно утверждать конкретно, как именно будут

применены эти заклинания. Однако, можно смело полагать, что они всегда попытаются сбить своих врагов иллюзиями с толку, прежде чем удрать.

Ареал/Общество: Хотя албари упиваются хаосом, часто есть закономерность в их безумии. Албари выбирает некий курс действий, скажем, убедиться, что корабль безнадежно затеряется во флогистоне, и короткий период времени следует этим курсом. В среднем, такой период длится 1d6 дней. После чего, албари может либо передумать, либо продолжить свои действия. Обычно они выбирают первый вариант. Албари могут прилагать все усилия к разрушению корабля в один момент, только для того, чтобы в следующий делать все, что в их силах, для спасения корабля.

Они используют свою власть над иллюзиями, чтобы сеять хаос, где только можно. Часто албари накладывает «сновидение» на капитана проходящего корабля, просто для того, чтобы тот сменил курс. Иногда они заключают кратковременные договоренности с прочими существами в космосе, вроде мочилоидов, соглашаясь заманить неосторожный корабль навстречу року. С другой стороны, также известно, что албари приводили корабли к богатым сокровищам за незначительную награду, а то и без оной. Однако их излюбленный трюк – следовать за кораблем, пока тот не попадет в боевую ситуацию, затем полететь на корабль противника и выложить все, что им известно. Конечно же, ничто не мешает албари соврать и в этом случае.

Из-за того, что албари необходим воздух для дыхания, во флогистоне они часто следуют за кораблем внутри его воздушной оболочки, оставаясь невидимыми, но при случае накладывая заклинания, поддерживающие живость событий на борту приютившего их судна. Также албари часто пробираются на борт самого судна. Они часто магически маскируются под полурослико в, скальных прыгунов и прочих малых гуманоидов.

Большую часть времени албари тратят на устраивание пакостей, хотя иногда они встречаются с партнером для размножения. Молодые албари проводят несколько недель укрытые в криво слепленных гнездах, прежде чем отправиться в ничего не подозревающий мир. Обычно эти гнезда можно обнаружить замаскированными практически повсюду, хотя, согласно натуре албари, все найденные гнезда находились посреди деловых портов.

Экология: Албари ненавидят большинство разумных рас по всем сферам. Некоторые существа, вроде неоги, убивают албари, стоит им попасться на глаза. Экономической пользы от албари также практически никакой. Их мясо жесткое и дурное на вкус, их перья слишком маслянистые, чтобы использовать их в для украшения. Но на весьма немногочисленных мирах подушки из тщательно обработанного пера албари служат символом статуса, не столько из-за удобства, сколько из-за редкости.

Алхимическое растение (Alchemy Plant)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиночное растение
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Любой
INTELLIGENCE:	Полу- (1)*
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	См. ниже
MOVEMENT:	1
HIT DICE:	Нет
THAC0:	Нет
NO. OF ATTACKS:	Нет
DAMAGE/ATTACKS:	Нет
SPECIAL ATTACKS:	Нет
SPECIAL DEFENSES:	См. ниже
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	S (высота 1-3’)
MORALE:	Нет
LEVEL/XP VALUE:	25**

Алхимическое растение может превращать свое вещество в любую неорганическую материю, с которым контактирует. Также растение может преобразовывать один материал в другой, как объяснено ниже. Материя, ранее бывшая живой, вроде древесины, хлопковой или шерстяной одежды, или труп также удовлетворяют условиям трансформации. У алхимиков на это растение высокий спрос.

Обычно растение выглядит как непримечательный куст с зазубренными зелеными листьями. Оно растет повсюду, используя свои способности к трансмутации для выживания в экзотической среде. Единственная отличающая его черта – отсутствие растительности в радиусе 1 фута вокруг растения.

Сражение: Алхимическое растение легко падет жертвой бездумного взмаха меча искателя приключений или зубов голодного травоядного. Однако оно чувствует прочие живые растения, растущие в радиусе 20 футов – когда эти растения получают повреждения, алхимическое растение узнает об этом и инстинктивно реагирует, превращаясь в какую-нибудь окрестную субстанцию, чтобы защитить себя.

По этой причине, те алхимические растения, что выживают, лучше всего растут возле камней. Стоит только травоядному собраться пожевать сочные коричневые стебли, как алхимическое растение превращается в булыжник в форме куста. Растение также может превращаться в доли секунды, когда оружие коснулось, но еще не разрезало растение, становясь растением из твердой стали. Растение делает спас-бросок от сокрушающего удара, используя колонку для материала, который оно дублирует. Конечно, оружие, ударившее по такому растению, тоже должно делать спас-бросок! Трансформация держится до тех пор, пока не минет опасность.

Ареал/Общество: Алхимические растения растут дикими, преобразовывая неорганическую материю в почве в пищу. У них не фотосинтеза, следовательно, им не нужен свет. Алхимические растения поглощают двуокись углерода и выделяют кислород, совершая важную услугу судам для волшебных путешествий.

Алхимическое растение может трансформировать одни вещества в другие. Когда растения касаются два предмета, один из них превращается в вещество другого. Чтобы определить, который из них превращается, бросайте случайным образом (равные

вероятности). Следовательно, чтобы заставить растение создать золото, коснитесь растения камнем, затем кусочком золота – и скрестите пальцы! Алхимическое растение может превращать один фунт материи за фут своего роста, до максимума в три фунта. Трансформация работает только раз в день.

Считавшие себя сметливыми люди прикасались алхимического растения золотом, ждали, пока растение превратиться в золото, затем вытаскивали его из земли. В результате получится мертвый зеленый куст – растение должно оставаться живым, чтобы поддерживать свою трансформацию, хотя это не относится к прочей трансформированной материи.

С помощью заклинания «очарования растений» или *зелья контроля растений* можно добиться трансформации того, чего именно желает заклинатель. Попытки убедить растение провести трансформацию с помощью заклинания «говорить с растениями» редко срабатывают. Растение нельзя запугать, поскольку у него нет представления о собственной смерти или боли. Только друид может надеяться убедить растение произвести трансформацию, для чего ему надо сделать успешную проверку Интеллекта.

Алхимическое растение не может дуплицировать магическую энергию. Поэтому, скажем, коснувшись его *свечей молитвы*, получаем только маленький брусок воска.

Каждый месяц у алхимического растения есть 5% вероятность произвести новое семя. Семя вышвыривается взрывной силой в новее место в 10d6 ярдах от родительского растения. (Персонаж, которому не посчастливится оказаться на пути летящего семени, получает 1 повреждение.) За две недели семя вырастает до полной зрелости.

Экология: Алхимические растения находятся внизу пищевой цепочки, снабжая питательными веществами бродячих травоядных. Кроме них, только мудрецы, маги и алхимики заинтересованы в этом растении, так оно поистине незаменимо. Все же алхимическое растение можно повстречать на борту человеческих, эльфийских и иллитидских кораблей, где оно освежает воздух и, возможно, снабжает необходимыми веществами.

* Явно опечатка. Интеллект 1 – соответствует «животному», Интеллект «полу» - 2-4.
** Аналогично. Нет такого опыта, «25». Возможно «15»?

Замануха (Allura)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Группа
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Всеядный
INTELLIGENCE:	Высокий (14)
TREASURE:	W
ALIGNMENT:	Хаотично-нейтральный
NO. APPEARING:	1-6
ARMOR CLASS:	6
MOVEMENT:	9
HIT DICE:	6+1
THAC0:	15
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	1d8 (оружие)
SPECIAL ATTACKS:	Заклинания
SPECIAL DEFENSES:	Заклинания
MAGIC RESISTANCE:	20%
SIZE:	M (5')
MORALE:	Элита (14)
LEVEL/XP VALUE:	975

Заманухи – это раса монстров-рептилий, заманивающих мужчин-космоходов навстречу их року, с помощью врожденных магических способностей. Они используют силу ограниченной смены облика, чтобы выглядеть прекрасными женщинами той же расы, что и их жертвы. Истинный облик заманухи не установить даже заклинаниями и устройствами, проницающими иллюзии.

Чаще всего замануха выглядит прекрасной человеческой женщиной, всегда носящей украшенную одежду и искрящиеся, изысканные украшения.

Сражение: Замануха питается эмоциями, вызываемыми страстью, восхищением и страхом. Чтобы собирать эти эмоции, замануха может накладывать следующие заклинания, как заклинатель 12-го уровня раз в день: «очаровать человека», «спать», «обаяние», «суггестия», «требование», «яснослышание», «ясновидение», «заблуждение» и «массовая суггестия».

Также у заманухи есть еще одна врожденная способность, «обнаружить жизнь». Эта способность позволяет заманухе автоматически обнаруживать присутствие жизни в радиусе 500 футов.

Когда в их районе появляется летучий корабль, заманухи быстро используют «ясновидение», чтобы обнаружить волшебника-кормчего, и «потребовать», чтобы тот завел корабль к ним. Когда они увидят корабль, то притворяются выжившими в кораблекрушении или беглыми пленниками с корабля работорговцев.

Когда они оказываются на борту, заманухи с помощью своих заклинаний быстро и невидимо овладевают ключевыми членами экипажа. Все члены экипажа получают обычные спас-броски от каждого заклинания, но если заклинание одной из заманух не сработает, прочие заманухи будут готовы наложить свои заклинания на членов экипажей с самой сильной волей. Если кто-то все еще продолжает сопротивляться, что ж, у заманух нет никаких предрассудков, против сражения более общепринятыми методами, включая все их атакующие заклинания и имеющиеся в их распоряжении оружие.

Когда они будут контролировать большинство экипажа, заманухи создадут иллюзии, пробуждающие самые сильные эмоции, вроде битв или опасностей дикого

космоса. Ходит история о том, как заманухи убедили экипаж корабля-дракона атаковать паука смерти неоги. Хотя корабль-дракон был уничтожен, заманухи хорошо покушали.

Через две недели, те, кто выжил под их контролем, становятся апатичными и опустошенными эмоциональным вампиризмом заманух. В такой ситуации значения Телосложения, Силы и Интеллекта членов экипажа временно уполовинивается. Заманухи магически обездвиживают ныне бесполезных членов экипажа и оставляют выживших на ближайшем астероиде. Сами заманухи продолжают дрейфовать на пустом корабле, неспособные к волшебным путешествиям, выискивая новые жертвы.

Ареал/Общество: Группы заманух держатся вместе всю свою жизнь. Легенды космических маршрутов гласят, что они бессмертны, всегда стараются создать опасность наивысшей степени для своих экипажей, чтобы пожать более мощные эмоции для еды и сыскать новые ощущения.

Экология: Если замануха не кормится новыми эмоциями каждые четыре месяца, ее облик распадается, являя их подлинное рептилье обличье. Будучи в таком состоянии, они прячутся, когда в их пределы входит корабль, и провоцируют первую жертву напасть на собрата по экипажу. Используя эти эмоции для регенерации, они восстанавливают свою красоту за 2d4 раунда.

Анаджиин (Ahadjiin)

CLIMATE/TERRAIN:	Пустыни Анадии
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Община или семейные союзы
ACTIVITY CYCLE:	День
DIET:	Всеядный
INTELLIGENCE:	Гений (17-18)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Законно-нейтральный
NO. APPEARING:	1d4
ARMOR CLASS:	0
MOVEMENT:	15
HIT DICE:	10
THAC0:	11
NO. OF ATTACKS:	3
DAMAGE/ATTACKS:	1d8/1d8/2d6
SPECIAL ATTACKS:	Кровоточащие ранения
SPECIAL DEFENSES:	Нет
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	L (рост 10')
MORALE:	Элита (13-14)
LEVEL/XP VALUE:	2,000

Анаджиин – это свирепый хищник родом с планеты Анадиа, первой планеты солнечной системы Космоса Царств. Внешний облик отдаленно напоминает гуманоида, но у анаджиина очень прочная шкура рептилии, защищающая от большинства оружия. На макушке головы анаджиина растет шипастый гребень, похожий на шипы стегозавра. Этот гребень изобилует поверхностными кровеносными капиллярами, позволяющими охлаждаться даже в самой горячей среде. Также этот гребень лишает своего хозяина способности выживать в более холодном климате.

По бокам головы у анаджиина расположены два огромных насекомьих глаза. Такое размещение глаз дает постоянный обзор в 360 градусов. Мозг анаджиина столь сложен, что способен воспринимать всю получаемую информацию и своевременно реагировать на нее.

По сравнению с большинством прочих существ у анаджиина слегка необычная пасть. Рот расположен на лице вертикально, а не горизонтально. Зубы также ориентированы вертикально и очень острые. Если анаджиин ухватил жертву, единственный способ ее освободить – убить анаджиина. Но и тогда, чтобы выпустить жертву, требуется сломать челюсти. Подбородок, вместо того, чтобы находиться под пастью, расщепляется надвое, по обе стороны пасти.

У анаджиина крепкий хвост, помогающий удержаться на ногах, когда анаджиина толкают или он теряет равновесие. В качестве оружия хвост никогда не применяется. Обе руки анаджиина покрыты шестидюймовыми когтями. Он предпочитает использовать когти как режущее оружие, атакуя в каждом раунде обоими руками. Когти атакуют как *клинки остроты*. Рана, причиненная такими когтями, будет каждый раунд приводить к дополнительной потере одного hp, пока ее не исцелят или не перевяжут.

Сражение: Анаджиин предпочитает охотиться днем, потому что не может видеть в темноте. Когда он все-таки атакует, то использует скорость и проворство, чтобы с самого начала получить преимущество. Если противник один, анаджиин атакует укусом. Если кусающая атака успешна, он не отпустит захват до тех пор, пока противник не расстанется с жизнью. Анаджиин яростно молотит по животу добычи, стремясь рассечь внутренности, чтобы ускорить ее смерть.

Если целей несколько, анаджиин все равно атакует укусом, но не станет удерживать жертву. Его гениальный интеллект говорит, что тупо встать и драться – верный способ умереть. Вместо этого анаджиин перемещается, атакуя преимущественно одну цель, обычно слабейшую, пока та не упадет. После чего он старается отпугнуть всех прочих, чтобы можно было отнести добычу в свое логово.

Ареал/Общество: Анаджиины – очень заботливые родители и супруги, в любой момент готовые сражаться насмерть, защищая свой молодняк. Однако, когда еда в дефиците, известно, что анаджиины убивают и поедают свой молодняк, дабы те не мучились от голода. Отдельные семейные союзы зачастую действуют вместе, добывая пищу. Они никогда не бьются друг с другом, если найдут добычу. Каждый понимает количество затраченных усилий и требует соответствующей доли. Подобное отношение, довольно уникальное для хищников, это одна из причин, по которой анаджиинов уважают. Неизвестно, могут ли анаджиины говорить кроме своего языка на всеобщем или любом другом известном в сферах языке. Никто не задерживался возле них достаточно долго, чтобы выяснить это.

Экология: Охотясь, анаджиин заботится о том, чтобы сохранить баланс в природе. Он никогда не охотится и не убивает редкую или исчезающую добычу. Анаджиин ощущает сильную связь с самой природой, и чувствует себя обязанным охотиться только на ту добычу, которая самая обильная. Это объясняет, почему, попав на другие планеты, анаджиины охотятся на людей, но никогда не делают этого на Анадии. Однако они еще как охотятся на полурозликов и землистых амбалов Анадии при всякой возможности, потому что и тех и других там так много.

Древний моряк (Ancient Mariner)

CLIMATE/TERRAIN:	Флогистон
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Экипаж
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Нет
INTELLIGENCE:	Очень (11-12)
TREASURE:	H
ALIGNMENT:	Хаотично-злой
NO. APPEARING:	1-6
ARMOR CLASS:	4
MOVEMENT:	9
HIT DICE:	5+3
THAC0:	15
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	1d6
SPECIAL ATTACKS:	Высасывает энергию
SPECIAL DEFENSES:	См. ниже
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	M (рост 5')
MORALE:	Элита (14)
LEVEL/XP VALUE:	Обычный: 2,000 Капитан: 3,000 Моряцкая тень: 650

Древний моряк – это неумерший дух члена давно забытой злой расы, некогда бороздившей моря флогистона.

Настоящий древний моряк в основном обладает гуманоидной внешностью. Его шея чуточку длиннее, а туловище чуточку короче, чем у человека. Глаза и челюсть выдаются вперед. Голос у него нечеткий, как будто раздающийся издалека.

Древний моряк частично прозрачен. Его видят одетым в ярки, кричащие одежды, обычно ассоциирующиеся с пиратами и буканьерами. Выглядит он так, как выглядел в день своей смерти, из-за чего каждый древний моряк уникален. Тут подразумеваются повязки на глаз, шрамы, или даже деревянная нога. Хотя моряк может иметь оружие практически любого типа, оно также будет призрачным и не сможет наносить повреждения.

Сражение: Леденящее прикосновение древнего моряка причиняет 1d6 повреждений холодом и вынуждает жертву потерять один уровень. Как и в случае с прочей нежитью, использующей эту форму атаки, этот эффект понижает HD, классовые премии, способности к заклинаниям и т.д.

Жрецы могут изгонять их как умертвий. Подобно большинству нежити, древние моряки иммунны к «сну», «очарованию», «удержанию» и основанным на холоде заклинаниям. Также они иммунны к любому типу заклинаний контролирующих сознание. Их можно поразить только магическим оружием.

Любое существо, погибшее от высасывания энергии древним моряком, становится тенью древнего моряка с большинством способностей обычной тени. Новообразованная нежить полностью подчиняется древнему моряку. (Убитые этими тенями просто умирают, не становясь тенью либо какой другой формой нежити.) Тень моряка сохраняет свою прежнюю внешность, хотя отныне она частично прозрачна. Сила древнего моряка такова, что все снаряжение жертвы остается при ней, также становясь призрачным – ни снаряжение не может коснуться живых рук, ни руки снаряжения. Тень моряка не может воспользоваться своим снаряжением.

Ареал/Общество: Древние моряки встречаются только во флогистоне. Ни при каких обстоятельствах они не войдут в хрустальную сферу. Считается, что флогистон им необходим, чтобы снабжать энергией их призрачные корабли.

Если попадается больше одного древнего моряка, один из них будет признанным вожаком, которого экипаж зовет «Капитан». У вожака будет 6+3 HD, и он изгоняется как посланец смерти. Древние моряки всегда сопровождаются экипажем из 1d20 моряцких теней, представляющих самую пеструю смесь космоходных рас. Известно, что на некоторых больших кораблях экипажи моряцких теней многочисленнее. Если изгнать капитана, он прикажет всему кораблю бросить бой и удирать.

Самая большая сила древнего капитана заключается в способности делать любой предмет невещественным, как сам моряк. Сила требует, чтобы капитан «коснулся» предмета и сконцентрировался на один ход. Как только предмет обращен, им может воспользоваться любой древний моряк или моряцкая тень. Таким способом возрастают сокровища древних моряков.

Также капитан может проделать подобное и с летучим кораблем, только обращение потребует уже полного дня концентрации. Они предпочитают людские корабли, типа галеонов, молотов и каравелл. Часть неживой энергии древних моряков отдается кораблю, делая судно невещественным, частично прозрачным и двигая его. Движется корабль, как если бы им управлял заклинатель 5-го уровня. Корабль становится иммунным ко всем физическим или магическим атакам. У него нет физического вещества, благодаря чему он проходит сквозь прочие объекты. Он не удерживает воздуха. Призрачный экипаж ходит по палубе как ни в чем ни бывало, даже залезая при случае на ванты. Капитан может одновременно поддерживать в таком состоянии только один корабль, хотя он может выпустить корабль из своей власти и обратить другой.

Если все древние моряки на корабле погибают, моряцкие тени тают немедленно, став по-настоящему мертвыми. Призрачный корабль становится твердым, на него можно взойти и обыскать. Существует 50% вероятность, что волшебное кормило все еще в рабочем состоянии. Если убивают только капитана, новым капитаном становится древний моряк с наибольшим hp.

Экология: В отличие от большинства нежити, древние моряки не выглядят привязанными к месту или лицу. Они могут свободно скитаться, по крайней мере, во флогистоне, и по желанию менять корабли.

Породившая их раса должно быть давно вымерла, поскольку древние моряки не похожи ни на одну из рас в известных хрустальных сферах.

Анделоид (Andeloid)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой (как у хозяина)
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Любой (любой; никогда не спит)
DIET:	Паразит (как у хозяина)
INTELLIGENCE:	Животный -1 (по разному; как у хозяина)
TREASURE:	Нет (то, что несет хозяин)
ALIGNMENT:	Нейтральный (как у доминирующего хозяина)
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	10 (АС конкретних хозяев)
MOVEMENT:	1 (см. текст)
HIT DICE:	2-24 (плюс сумма HD хозяев)
THAC0:	19 или лучше (THAC0 хозяев +1)
NO. OF ATTACKS:	1 (как у хозяев)
DAMAGE/ATTACKS:	Особое (как у хозяев)
SPECIAL ATTACKS:	Контролирует жертвы (как у хозяев)
SPECIAL DEFENSES:	Иммунитет к оружию, холоду и большинству заклинаний; премии спас-бросков (как у хозяев)
MAGIC RESISTANCE:	20%
SIZE:	Спора T, ил S (по разному)
MORALE:	Бесстрашный – 20 (фанатичный – M)
LEVEL/XP VALUE:	Как за HD анделоида с соответствующими модификаторами (плюс XP каждого из хозяев), у спор XP нет.

Первые ТТХ – это активный «ил» (анделоид без хозяев), ТТХ в скобочках – это сплав (анделоид с хозяевами).

Анделоид – это слизеподобное существо, образующее симбиотическую связь между своими жертвами («хозяевами»), соединяя их плоть воедино, образуя единое существо. Во всех хрустальных сферах лишь немногие существа могут поспорить в причудливости или ужасности с анделоидным композитом, этим химерическим сплавом отдельных существ.

Анделоида можно встретить в инертном состоянии – круглая хрустальная спора размером с кулак (3 дюйма в поперечнике). Спора будет блестящего, меняющегося цвета, с восковой текстурой; ее часто принимают за необычный драгоценный камень (AC 0, hp 4). Спора становится активной, принимая форму лепешки 2 футов диаметром, если понесет хотя бы одно повреждение от жара или пламени, или если ее оставить в радиусе 5 футов от потенциального хозяина на 2d6 раундов. Огонь не причиняет споре вреда, хотя активный анделоид не столь иммунен (см. «Сражение»).

Анделоид без хозяев практически безмозгл, у него всего один побуждающий мотив – обрести хозяина. Однако композитный анделоид представляет групповую личность, основанную на своих составных частях, управляемую наиболее разумным существом в композите, с поправками на наиболее сильные воззрения прочих хозяев и нужды самого анделоида, чтобы выжить и расти. Композит из нескольких разумных существ действует, как под управлением комитета.

Сражение: Активный анделоид без хозяина двигается медленно и подстерегает потенциального хозяина в засаде. Любой, кого коснется ил, должен сделать спас-бросок от яда, чтобы избежать заражения (бессознательные жертвы просыпаются, если спас-бросок удается). Бодрствующие жертвы могут отогнать или убить анделоида огнем или немногими заклинаниями, оговоренными ниже (ко всем прочим заклинаниям у анделоида иммунитет). Если же анделоид успешно заражает жертву, он связывается с «я» хозяина, и не подлежит извлечению, хотя го можно убить огнем или заклинаниями. Хозяин, которым

овладел анделоид, выглядит покрытым полудюймовым слоем прозрачной слизи – полезные инструменты и оружие сохраняются, равно как и одежда (хотя последняя становится изгаженной).

Когда жертва добавляется к композиту, конечность или часть тела хозяина приклеивается, будто клеем, к другому хозяину. Через месяц плоть двух существ сливается, и объединенное существо (композит) уже нельзя нормально разделить на отдельных хозяев. Если анделоид погибает, прежде чем хозяева сольются в композит, жертва может делать проверку системного шока раз в раунд, чтобы освободиться. Существа, полностью вплавленные в композит, умрут сразу же после смерти связующего их анделоида; их тела можно разделить только при помощи заклинаний «желания» или «исцеления», но их можно воскрешать как обычно.

Анделоидный композит объединяет многие выгоды своих хозяев. Количество HD и очков повреждения композита равняется сумме HD и hp анделоида и его хозяев (HD используется только при расчете спас-броска, но не THAC0). Любое понесенное повреждение вычитается из этой суммы и делится между всеми хозяевами композита. (Обратите внимание, что хотя сам анделоид иммунен ко многим вещам, к его хозяевам это относится не всегда). Особые иммунитеты, устойчивости и защиты одного из хозяев разделяются всеми прочими хозяевами. Композит получает +4 к спас-броскам от яда. Как только суммарный hp анделоида и всех его хозяев достигает нуля, все хозяева погибают одновременно. Однако сам анделоид не погибнет, если только не атакуется огнем или заклинаниями – вместо этого он впадает в спячку на 2d8 ходов, после чего снова превращается в ил с 2 HD, и должен охотиться за новыми хозяевами.

Композит сохраняет атаки своих хозяев. Если хозяин может делать несколько атак, он делает на одну меньше, если его конечность вплавлена в композит. Хозяин атакует с премией +1 к своему обычному THAC0. Повреждение наносится, как оно обычно наносилось каждым из хозяев. Особые атаки должны проводиться хозяином, обладающим должной способностью, но если часть тела с этими способностями вплавлена в композит, они утрачиваются. Соответственно, и слабости хозяев разделяются всем композитом, хотя природная способность или защита могут отменить слабость.

Следующие заклинания оказывают особые эффекты на анделоида, в добавок к любому благотворному эффекту для хозяев: «лечить болезнь» причиняет анделоиду 3d6 повреждений; «нейтрализовать яд» причиняет анделоиду 1d6 повреждений; «регенерация» причиняет анделоиду 2d10 повреждений и вынуждает его сделать спас-бросок от смертельной магии, либо впасть в спячку на 2d8 ходов; «восстановление» причиняет анделоиду 3d6 повреждений и вынуждает его сделать спас-бросок от смертельной магии или погибнуть. Таким образом, можно спасти хозяев из композита.

Композит не может летать или плавать. Скорость наземного передвижения равняется скорости самого медленного из хозяев.

Наиглавнейшая цель анделоида – выживание и рост. Разумный композит всегда пытается поймать могучих существ, если он может это проделать, не подвергаясь опасности, дабы добавить их в композит. Размер композита ограничен HD анделоида. Молодые анделоиды имеют только 2 HD, но получают по 1 HD в три месяца, пока не вырастут до максимума в 24 HD. Сумма HD и уровней хозяев не может превышать HD связующего их анделоида. Если композит пытается «подобрать» жертву, у которой слишком высокий HD, чтобы ее контролировать, все попытки превратить эту жертву в хозяина провалятся.

В своем стремлении улучшить композит, анделоид может решить поглотить целого хозяина в качестве пищи, чтобы освободить место для дополнения. На это требуется решение контролирующего эго, и период времени, равный одной неделе на HD хозяина (см. «Экология»). Это намеренное поглощение приводит к вплавлению эго поглощенной личности, соответственно меняя доминирующее эго.

Ареал/Общество: В основном, разумные расы не терпят анделоидов, которых выискивают и уничтожают как можно быстрее, чтобы избежать заражения. Однако хаотичные виды могут принять единичный композит, чей размер достиг своего нынешнего предела. Для некоторых хаотично-злых или безумных рас сплавление с анделоидом равносильно превращению в героя легенды.

Поскольку анделоиды управляются доминирующими личностями, они могут по природе либо добрыми, либо злыми. Однако, с учетом неприязни, испытываемой к анделоидам многими расами, вероятность того, что они будут кровожадными монстрами, а не полезными, доброжелательными колониями, намного выше. Из-за подобного отсутствия приязни, композиты склонны населять отдаленные регионы либо вести кочевую жизнь, скитаясь по дикому космосу (если у одного из хозяев есть сила для волшебных путешествий) и хрустальным сферам, нигде не оставаясь подолгу. Любое найденное сокровище обращается в легко носимые предметы, или складируется на отдаленных астероидах или лунах.

Экология: До тех пор, пока его хозяева способны питаться, анделоид высасывает питательные вещества из хозяев. Без еды анделоид может жить неделю, превращая жировые запасы своих хозяев в энергию для обеспечения их потребностей. После недели подобного воздержания, паразит должен начать обращать в еду HD своих хозяев – по 1 HD за неделю, начиная со слабейшего из хозяев. Когда HD будут поглощены, тело соответствующего хозяина поглощается и уничтожается в композите.

После того, как анделоид вынужден будет пожрать все HD своих хозяев, неделю спустя он впадает в спячку, формируя споры, которые эпохами могут жить без воздуха и еды. Создается столько спор, сколько у анделоида было HD.

Размножаются анделоиды исключительно спорами. Получившийся из споры анделоид не обладает никакими воспоминаниями о предыдущем существовании.

Аперуза (Aperusa)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой
FREQUENCY:	Обычный
ORGANIZATION:	Клан
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Всеядный
INTELLIGENCE:	Средний (8-10)
TREASURE:	E (O, V)
ALIGNMENT:	Хаотично-нейтральный (добрый)
NO. APPEARING:	5-50
ARMOR CLASS:	6
MOVEMENT:	12
HIT DICE:	1+1
THAC0:	19
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	Оружием
SPECIAL ATTACKS:	См. ниже
SPECIAL DEFENSES:	См. ниже
MAGIC RESISTANCE:	10%
SIZE:	M (рост 5-6')
MORALE:	Стойкий (11)
LEVEL/XP VALUE:	175
Меч:	975
Лунная тень:	975
Вожак клана:	3,000

Аперуза – это цыгане дикого космоса. Это смуглые, худощавые, пригожие люди, одевающиеся в цветастые шелка и обильные украшения. Во всех мотивах поведения и целях они похожи на наземных цыган, хотя никто не знает, то ли аперуза – это цыгане-наземники, как-то выбравшиеся в космос, то ли – космоходы, повстречавшие наземных цыган и решавшие им подражать. Подобно прочим цыганам, аперуза хранят молчание о своем происхождении, и не терпят, когда в их прошлое суют нос. Их фанатичная скрытность в вопросах своего прошлого пересиливает даже их любовь к деньгам и «побрякушкам».

Этот любящий веселье народ скитается по дикому космосу в ярко раскрашенных, непонятно из чего слепленных, летучих кораблях. Аперуза подчищают обломки, играют в азартные игры, занимаются мелкими кражами и предсказывают судьбу. Они говорят на своем собственном языке, также на воровской фене и всеобщем.

Сражение: Большинство аперуза считаются ворами 1-го уровня, чьи воровские умения модифицированы соответствующими премиями Ловкости.

Всякий аперуза сразу же даст понять, что они любовники, а не воины. Их цель – богатство и забавы, а не сражение с сопутствующей ему болью. Они с радостью предоставят другим воевать за них; в действительности, аперуза вознаграждают своих заступников, продавая им исцеляющие бальзамы – по рыночным ценам!

Если сражения не избежать, аперуза стараются оттянуть бой, пока не получат преимущество. Обороняются они при помощи коротких мечей (40%), кинжалов и пращей (30%), рапир (20%) или длинных мечей (10%). Доспехов они не носят, полагаясь на свою дубленную кожу и высокую Ловкость. Некоторые из них (20%) носят кольца, плащи или наручи *защиты*.

Любой аперуза может раз в день «симулировать смерть», обычно получив небольшую рану или упав, притворившись, что ударился при падении головой. После

того, как противник выйдет из боя, аперуза подготовит реванш, приложив все усилия, чтобы его обидчики так и не узнали, что поразило их.

Аперуза обладают легкой устойчивостью к магии и 75% иммунитетом ко всем заклинаниям обнаружения. Они не могут обладать психическими способностями, а их мысли не могут быть прочитаны. Более того, благодаря своей жизнерадостной природе и постоянному пребыванию в диком космосе, аперуза приучились потреблять очень мало воздуха. Их тела сохраняют достаточно воздуха, чтобы дышать 2d10 дней.

Ареал/Общество: Аперуза будучи в большинстве не агрессивными, возлагают ответственность за бой и шпионаж на две группы.

Первая, «Клинки», укомплектована воинами, у которых помимо обычных для аперуза воровских умений (5-го уровня) спас-броски и способности бойцов 5-го уровня. Вдобавок, клинки могут накладывать заклинания как барды 5-го уровня. Следовательно, клинки могут питать кормило летучего корабля. Они отвечают за стратегию и тактику своего клана. Только мужчины могут быть клинками.

Вторая группа, «Лунная тень», это шпионы, проникающие в другие расы для сбора информации, разведки и (редко) физической ликвидации могущественного противника. «Лунная тень» - это воры 5-го уровня с колдовскими способностями бардов 5-го уровня. Тенями могут как мужчины, так и женщины. В редких случаях некоторые расы нанимают лунную тень для выполнения шпионских заданий. Обычно лунные тени не могут устоять пред соблазном приделать ноги чему-то плохо лежащему, и обычно их ловят с поличным.

Кланы: На каждых 10 аперуза будет двое клинков и одна лунная тень. (Клинки и лунная тень выглядят как обычные аперуза). Двадцать и более взрослых аперуза образуют семейный клан, возглавляемый матриархом или патриархом (или обоими) 10-го уровня – старейшим мужчиной и его женой. В клан входит 2d6 детей, с умениями воров 1-го уровня, самыми первыми умениями, которые им преподаются. Фамилии аперузских кланов несут отчетливый колорит дикого космоса. Самые известные кланы Диколеты, Флогесто и Астралузы.

Вожди кланов, называемые «любимый дедушка» и «любимая бабушка», будут либо клинками, либо лунными тенями с соответствующими способностями 10-го уровня. У вождя обычно есть как минимум один защитный волшебный предмет, часто – символ власти. Вожди кланов не участвуют в боях, хотя в наиболее отчаянных ситуациях они могут раз в год призвать созвездие (см.) сражаться за свой клан. За каждый призыв вождь постоянно теряет 1 hp.

Если дедушка умирает, его вдова правит кланом, но она никогда не может снова выйти замуж. Если же умирает бабушка, то дедушка может повторно жениться. У аперуза моногамия.

Культура: Культура аперуза насквозь сексистская. Считается, что все мозги и мускулы клана находятся у мужчин, которые принимают все решения, пользуются большей свободой и забирают лучшую часть добычи. Удел женщин – вынашивать детей, выполнять домашнюю работу и заботиться о больных и раненых, служить клану в «гламурных» ролях предсказательниц, приманкой для простофиль и танцовщиц.

По-настоящему воодушевленные женщины могут стать лунными тенями, хотя и в этом случае они должны подчиняться приказам любого взрослого мужчины. К неаперузским женщинам мужчины относятся не лучше. Особенно они любят обманывать женщин, считающих, что цыганская жизнь «романтична».

У аперуза нет единой веры, скорее, в попытке не обидеть и не пренебречь ни одним покровителем, чье доброе расположение может когда-нибудь понадобиться, они поклоняются тому, кто на данный момент выглядит самым впечатляющим. Например, если одного аперуза исцелил священник Пта, весь клан впечатлится, и массово обратится в веру. Все будут воспевать и молиться Пта, носить символы Пта и клятся в вечной верности Пта. Это будет продолжаться, пока священник другого покровителя не свершит

похожий подвиг на следующей неделе, после чего аперуза массово обратятся и поклянутся следовать за новым покровителем до конца времен.

Кланы аперуза поднаторели в изготовлении костей со свинцом, колод карт (нормальных и крапленых) и малого оружия для рукопашной типа кинжалов, ножей, дротиков и финок.

Экология: Благодаря аперуза в диком космосе поддерживается чистота, потому что, скитаясь по космосу, они подбирают хлам. Они – настоящие Плюшкины, потому что никогда не знают, что именно из мусора пригодится.

Расспросы о родном мире аперуза обычно встречают радостное: «А что такое родной мир»? Тем не менее, некоторые ученые и бесстыдно оптимистические искатели приключений настаивают, что родной мир существует и набит сокровищами, которые все кланы аперуза отдают в виде дани сюзеренам «Королю и Королеве Аперуза».

Все сторонники теории родного мира приводят одно твердое доказательство: звездные карты, показывающие местонахождение родного мира аперуза. Карты, само собой, были куплены у аперуза. И конечно, среди карт нет двух одинаковых. И конечно.

Отношения с прочими расами

Поскольку аперуза создают проблемы, многие прочие расы с ними не уживаются. Аперуза пребывают в блаженном неведении об этой враждебности, удивляясь, из-за его весь сыр-бор, делая невинный вид, и вяло отвергая сказки о своей хитрости и надувательстве. Их самое распространенное выражение: «Кто, мы»?

Доувары (см.) ненавидят аперуза, потому что цыгане иммунны к их способностям читать мысли. Что еще хуже, аперуза наводнили рынок своими дешевыми товарами и услугами, создав большую конкуренцию доуварам, которые и так выдохлись, пытаясь конкурировать с арканийцами. Поэтому большинство доуваров, в полной подавленности, либо бросаются на аперуза, либо сбивают их космическими свиньями (см.).

Аперуза обожают рейгаров. Хотя взаимностью им не отвечают, нельзя сказать, что рейары их не любят, предпочитая судить аперуза в индивидуальном порядке. Гиффы терпят цыган, которые часто их нанимают. Только арканийцы действительно пугают аперуза – они сликом чуждые, как для цыган. С другой стороны, арканийцы не возражают против сотрудничества с аперуза.

Гномы-механики и аперуза друг друга любят. Большинство сделок совершается на их буйных встречах, поскольку гномы любят слепленные кое-как корабли-бродяги (см. ниже), а цыгане обожают изобретения гномов.

Персонажи аперуза

Персонажи аперуза создаются как люди, но Ловкость, Телосложение и Обаяние должны быть минимум 15.

Взрослые мужчины-аперуза обычно обладают мирными навыками наземной езды, игры, оценки и акробатики. У женщин обычно есть готовка, танцы, предсказание и целительство. У клинков – бой вслепую, выносливость, бег и оружейник. У лунных теней – маскировка, чтение по губам, сбор информации и наблюдение. Любимые бабушки учат травоведение, астрологию и волшебное дело.

Члены клана безумно преданы, больше всего своей семье, потом своему клану, и наконец своей расе. Хотя они обычно неграмотны, у аперуза есть своя устная история и традиции. Подобно истинным экспертам по сбору хламу, они занимают и включают кусочки от прочих культур.

Несмотря на свою непредсказуемость, аперуза почти никогда не причиняют никому вреда первыми. Но вендетты против особо жестоких врагов отнюдь не являются чем-то неслыханным. У аперуза долгая память. Обычно же аперуза довольствуются странствиями меж звезд, собирая себе на хлеб насущный то, что, по их мнению, мультиверсум им задолжал. Но даже и в этом случае их кражи и мошенничества носят незначительный размах. Поскольку они по себе знают, каково это, остаться без последней рубахи, аперуза не трогают бедных и убогих. К несчастью, в диком космосе очень мало

бедных моряков, поэтому цыган не мучает совесть, когда они грабят или надувают космоходов.

Бродяга аперуза

Построен: Аперуза
Преимущественно используется: Аперуза
Тоннаж: 30 тонн
Очки корпуса (HP): 30
Экипаж: 10/40
Класс маневренности (MC): E
Посадка – на землю: Да
Посадка – на воду: Нет
Показатель бронезащиты (AR): 7
Спас-броски: Толстое дерево
Тип движителя: Малое кормило
Скорость (SR): 5
Стандартное вооружение: Нет
Грузовая вместимость: 15 тонн
Длина киля (KL): 90 футов
Ширина бимса (BW): 20 футов

Бродяга представляет собой разнообразное собрание деталей прочих судов, обычно прикрепленных к деревянному корпусу. Как ни странно, но эти ассиметричные ночные кошмары работают. Бродяги раскрашены в яркие, крикливые цвета, с многоцветными знаменами, свисающими с мачт, которые, казалось бы, совершенно ни к чему. Они не вооружены. У каждого клана свой собственный корабль, хотя некоторым кланам покрупнее требуется два или больше кораблей.

Арканиец (Arcane, the)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой космос
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Группы
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Всеядный
INTELLIGENCE:	Гений (17-18)
TREASURE:	R
ALIGNMENT:	Законно-нейтральный
NO. APPEARING:	1 (1-6)
ARMOR CLASS:	5 (3)
MOVEMENT:	12
HIT DICE:	10
THAC0:	11
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	1-8 (оружием)
SPECIAL ATTACKS:	Нет
SPECIAL DEFENSES:	«Невидимость», «дверь между измерениями»
MAGIC RESISTANCE:	40%
SIZE:	L (рост 12’)
MORALE:	Чемпион (15)
LEVEL/XP VALUE:	3,000

Арканийцы – купцы космоса, встречающиеся повсюду, где есть космические цивилизации. Они выглядят высокими, долговязыми голубыми великанами с вытянутыми лицами и тонкими пальцами с одной лишней, по сравнению с большинством гуманоидов, фалангой. Арканийцы носят мантии, хотя встречаются агенты этой расы и в более тяжелых доспехах. Кажется, это дело вкуса отдельных арканийцев.

Обычно арканийцы встречаются в тех местах, где знают и заинтересованы в оборудовании для волшебных путешествий, которое является предметом торговли арканийцев. В тех наземных заводях, где в космические путешествия или жизнь на иных мирах не верят, иле же в тех замкнутых мирах, где подобные путешествия осуществляются прыжками по измерениям, арканийцы не водятся. Они говорят на всеобщем, и считается, что у них есть собственный язык.

Сражение: Как для своего размера, арканийцы необычайно слабы и небоеспособны. Когда надо, они могут постоять за себя, но предпочитают выходить из опасных ситуаций при помощи переговоров и/или выкупа. При входе в потенциально опасную местность (типа большинства человеческих городов), арканиец нанимает для сопровождения группу искателей приключений и/или бойцов.

Чтобы избежать боя, арканиец может стать невидимым и может до трех раз в день использовать «дверь между измерениями» все с той е целью избежать боя. Арканиец без зазрений совести бросит свое сопровождение в рискованной ситуации, из-за чего сопровождающие часто берут половину платы вперед.

Арканиец также может использовать волшебные предметы независимо от их ограничений, включая мечи, палочки, волшебные книги и аналогичные предметы с ограничением по классу персонажа. Если их вынудить сражаться, а бежать они не смогут, то они воспользуются подобными предметами, хотя чаще используют их как объект бартера.

Наконец, арканийцы явно обладают неким типом расовой телепатии, поэтому вред, нанесенный одному арканийцу, будет немедленно замечен всеми прочими арканийцами по всему космосу. Мстить обидчику или убийце арканийцы не будут. На подобных индивидуумов они отреагируют *негативно*, так что пока этот субъект не сделает что-то,

чтобы вернуть благорасположение арканийцев, ему будет практически невозможно иметь с ними дело.

Некоторые арканийцы и впрямь носят доспехи, комбинацию кольчужных цепочек с кусками брони, которая, кажется, служит больше для показухи, чем для защиты. Доспех улучшает их АС до 3, и иногда его надевают в опасных ситуациях и при переговорах с ненадежными искателями приключений.

Ареал/Общество: О происхождение арканийцев известно довольно мало – они приходят и уходят, когда им заблагорассудится, и встречаются по всему известному космосу. Путешествовать по космосу они могут и на кораблях прочих рас. Но поскольку такие корабли встречаются редко, подозревается, что арканийцы обладают иным способом перемещения в космосе.

Арканийцам свойственно быть одиночками, так что некоторые примитивные (и наземные) общества полагают их аватарами единой великой силы. Примерно на полусотне миров, не обладающих способностью к волшебным путешествиям, встречаются культы, призывающие силы арканийца. Предполагается, что эти миры ненадолго посещал арканиец, чтобы удостовериться в их пригодности как потенциальных рынков, а затем покидал, когда обитатели оказывались некультурными, дикими или отсталыми.

Для крупномасштабных сделок, вроде открытия торговых отношений с наземной нацией или открытия новой космоходной расы, заинтересованной в волшебных кормилах арканийцев, они собираются более крупными группами.

В большинстве цивилизованных мест контакт с арканийцем не составляет труда – несколько слов, оброненных в местных кабаках, тавернах, гильдиях и казармах заставят показаться одного их этих существ. В игровых терминах, существует базовая вероятность подобного столкновения 10% в день, если персонажи активно ищут арканийца, которая может повышаться или понижаться в зависимости от их местонахождения.

Арканиец обычно не контактирует с ищущими его напрямую, действуя вместо этого через посредников, подчиненных или членов своего временного сопровождения. Арканийцы – не садисты и не редкостные тупицы, просто сам факт, что им приходится иметь с кем-то дело, заставляет их подозревать всех новичков.

Торгуют арканийцы волшебными кормилами и прочим космоходным снаряжением. Продают они по ценам, указанным для различных кормил и снаряжения в «Арканном Космосе». Их постоянное присутствие, высокое качество и единые цены заслужили им славу надежных продавцов в космосе. Более низкие цены можно найти в определенных местах для товаров сомнительного качества (типа гномьих кормил).

Обратной стороной этого свободного предпринимательство служит то, что арканийцы будут торговать практически с кем угодно. Они снабжают кормилами людей, эльфов и живодеров разума. Причастны они к разработке орбусов для наций бихолдеров или нет, но это именно они снабдили их широким ассортиментом корпусов кораблей-тиранов, и заботятся о том, чтобы у каждой из враждующих фракций были корабли своей собственной конструкции.

Если кто-то ведет себя неподобающе, он быстро оказывается без поставщика, а попытки раздобыть материалы на стороне гасятся в зародыше или очень быстро. Арканийцы не ведут дел с неоги, явно обладающими своими собственными методами постройки и приобретения волшебных кормил.

Неизвестно, создают ли арканийцы широкий ассортимент кормил самостоятельно, либо получают их у неизвестного поставщика. Также остаются неясными их методы доставки, ведь они умудряются доставить кормила в места, где до этого нельзя было достать никаких кормил. В некоторых случаях требуется короткая поездка (на ближайшую базу или склад) за кормилом, и в подобных случаях арканийцев можно встретить на чужом корабле.

Арканийцам нет дела до политики и конкуренции различных фракций в космосе. Для них существуют только покупатели на их товар.

Те, кто торговал с арканийцами, находят их хладнокровными, эффективными и, самое важное, беззаботными. Торговаться с арканийцем довольно рискованно. Иногда они торгуются с безмятежной улыбкой, но столь же часто оставляют покупателя ни с чем, покинув переговоры. Им не нравится, когда им угрожают, оскорбляют или шантажируют. Поступающим таким образом очень сложно купить надежное снаряжение. Арканиец не воздымет десницу дабы отмстить либо во гневе… есть более веселые и тонкие способы свершить месть.

Прочие расы относятся к арканийцам со смесью раздражения и признания их необходимым злом. Об их происхождении различные боги молчат или ошибаются, но ходит множество слухов, включая их возможную связь с самим «*Летучим Кораблем*». Существует байка, утверждающая, мол арканийцы продали свой родной мир древнему богу в обмен на «*Летучий Корабль*», после чего выяснили, что не могут им управлять, протаранив ближайшее солнце и уничтожив свою бывшую планету. В результате они обречены скитаться космическими торговцами. Тот факт, что «*Летучий Корабль*» все еще видели указывает, что это всего лишь байка, но арканийцы позволяют истории гулять с мира не мир, не исправляя и не комментируя.

Экология: Как и всем нормальным существам, арканийцам необходимо есть и дышать – они не могут дышать пустотой или долго обходиться без пищи. Часто они ведут дела с обеими сторонами конфликта, прекрасно осознавая, что количества продаваемого ими оружия хватит, чтобы изничтожить всех потенциальных клиентов в сфере. Их рынок достаточно велик, чтобы такие незначительные потери, как целая планета и раса не отразились серьезно на их торговле.

Арканийцы кажутся бесполыми, вернее, в зависимости от ситуации они выступают в мужских или женских ролях. Никто не видел молодого арканийца, хотя неизвестно то ли дело в их репродуктивном цикле, то ли в обществе.

Неизвестно, что арканийцы делают с собранным золотом, каменьями и волшебными предметами. Одна теория гласит, что все это требуется для их репродуктивного цикла (что послужило основой для множества соленых шуток об арканийцах), в то время как другая связывает это с производством самих кормил. Как и в большинстве случаев, арканийцы об этом помалкивают.

Аргос (Argos)

CLIMATE/TERRAIN:	Космос/Любое земное тело
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Ест, пока не поглотит 2xHD, затем отдыхает 2 часа/HD
DIET:	Всеядный
INTELLIGENCE:	От низкого до высокого (5-14)
TREASURE:	U
ALIGNMENT:	Нейтрально-злой
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	0
MOVEMENT:	9, Fl 3 (B)
HIT DICE:	5-10
THAC0:	5-6 HD: 15 7-8 HD: 13 9-10 HD: 11
NO. OF ATTACKS:	3 на жертву
DAMAGE/ATTACKS:	1d4
SPECIAL ATTACKS:	См. ниже
SPECIAL DEFENSES:	См. ниже
MAGIC RESISTANCE:	25%
SIZE:	L-G (2’ за HD)
MORALE:	Чемпион (16)
LEVEL/XP VALUE:	5-6 HD: 2,000 (+1,000 за дополнительный HD)

Аргусы встречаются в тех же самых регионах дикого космоса, что и нации зловещих бихолдеров. Напоминает Аргус гигантскую амебу. У него один большой, центральный глаз с трехгранным зрачком, и сотня лишенных ресниц, нечеловеческих глаз и много острозубых ртов. Аргус может вытягивать несколько ложноножек, каждая из которых оканчивается клыкастой пастью, которая действует как рука, манипулируя различными инструментами.

Движется аргус, извиваясь как змея. Он может цепляться на стены и потолок. Может и левитировать на очень малой скорости MV 3.

Окраска аргусов ближе к оттенкам светло-голубого и фиолетового, пахнут они как букет цветов. Это огромные твари, чьи размеры варьируются от десяти до двадцати футов в диаметре, весящие около 200 фунтов на HD. Хотя они демонстрируют признаки разумных пользователей инструментов, они не носят одежды, предпочитая носить снаряжение во временных карманах внутри своих тел. Однако их пищеварительные соки часто разрушают устройства за две-три недели (спас-бросок от кислоты).

Сражение: Аргус может атаковать одним-тремя оружиями или предметами, либо может обвернуть жертву ложноножками и атаковать 1d3 ртами на 1d4 повреждений каждым. Таким способом он может атаковать столько врагов, до скольких сможет физически дотянуться.

Если аргус выбрасывает естественные 20 на броске атаки, он обволакивает жертву, проглатывая ее целиком. Проглоченная жертва каждый раунд получает 2d8 повреждений от желудочных соков существа. Жертва может попытаться прорезать себе путь наружу, используя только короткое режущее оружие. Чтобы освободиться, она должна нанести 8 повреждений.

Глаза аргуса, подобно глазам бихолдера, обладают разнообразными особыми силами. Аргус может навести на любую цель 1d10 маленьких глазок. Большой центральный глаз может сфокусироваться только на целях, находящихся перед ним (в

дуге 90 градусов «прямой зоны видимости» центрального глаза). Хотя у существа почти 100 глаз, можно отметить только 20 особых сил, следовательно, многие глаза могут обладать одной и той же силой.

Каждое очко повреждения, нанесенное аргусу, уничтожает один глазок – DM решает, какая сила при этом ослабела. Можно прицелиться по одному конкретному глазу со штрафом -4 к броску атаки.

Каждая способность глаз аргуса отыгрывается как эффект заклинания. HD аргуса приравнивается к уровню заклинателя. Бросьте 1d20 и свертесь со следующей таблицей, чтобы выяснить силу конкретного глаза:

1. Слепота
2. Пылающие глаза (руки)
3. Очаровать монстра
4. Ясновидение
5. Замешательство
6. Темнота, радиус 15 футов
7. Развеять магию
8. Эмоции
9. ESP
10. Неловкость
11. Отражение взглядов
12. Нагревание металла
13. Удержать монстра
14. Улучшенная фантасмагория
15. Раздражение
16. Свет
17. Замедлить
18. Совет
19 Языки
20. Обратить плоть в камень

Центральный глаз может использовать одну из трех разных сил раз в раунд. Он может создавать персональную иллюзию (заклинание «самоизменение»), может накладывать «цветные брызги» или «луч слабости».

Ареал/Общество: Аргусы существа одиночные, хотя вполне возможно обнаружить на борту корабля-тирана аргуса-стража. Оказывается, аргусы могут освежать свою воздушную оболочку, и поэтому могут встречаться, скитаясь в одиночестве в кольцах астероидов и пылевых облаках.

Несмотря на относительную разумность, аргус – прожорливое существо, движимое голодом. Он пытается заманить добычу в свои объятия, питаясь, пока не съест у существа количество HD равное удвоенному HD самого аргуса. После чего он ускользает прочь, переваривать пищу период времени, равный двум часам за каждый свой HD. Если в течении недели после последней кормежки аргус не может отыскать пищу, он утрачивает по 1 HD в неделю, пока не станет существом с 5 HD. После чего, может впасть в спячку на срок до года, кристаллизовав свой внешний панцирь и сформировав куколку.

Экология: Аргусы едят все, что движется и переваривается. Они предпочитают использовать свои способности для заманивания добычи в ловушки, а потом кушать по одной за раз. Он отсортировывает инструменты и оружие жертвы, оставляя себе полезные предметы.

Астероед (Astereater)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой космос
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Хищник
INTELLIGENCE:	От низкого до среднего (5-10)
TREASURE:	Данные отсутствуют
ALIGNMENT:	Законно-злой
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	-2
MOVEMENT:	Fl 3 (B)
HIT DICE:	8
THAC0:	13
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	2d4
SPECIAL ATTACKS:	Глотает целиком
SPECIAL DEFENSES:	Нет
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	L (диаметр 8’-12’)
MORALE:	Средняя (8-10)
LEVEL/XP VALUE:	2,000

В общем, бихолдеры и бихолдериды – существа очень разумные (и тщеславные). Именно поэтому все они отрицают хоть какую-то связь со астероедом. Хотя технически он относится к бихолдеридам, но астероед не обладает никакими умственными или магическими способностями его кузенов. Внешне астероед напоминает большого бихолдера (минус глазные стебельки), но с одним большим отличием: его кожа буквально идентична – по внешности и консистенции – камню. Подобно бихолдеру, у астероеда большой центральный глаз и большой рот, полный заостренных зубов.

Астероеды говорят на своем собственном языке, который насчитывает весьма немного слов. Да и с кем им разговаривать?

Сражение: Камнеподобная кожа астероеда очень хорошо его защищает. Закрыв глаз и рот, существо становится буквально неуязвимым для любых, за исключением очень мощных или магических, атак.

Обычный способ атаки астероеда заключается в том, чтобы укрыться на краю астероидного поля и подождать, пока туда кто-то не забредет. Атакует он при помощи огромного рта. Обычное попадание причиняет 2d4 повреждений, но любой бросок атаки, превышающий минимально необходимый для попадания результат на 5 и выше, означает, что астероед проглотил добычу целиком (очевидно, что это не относится к тем случаям, когда противник крупнее астероеда). Например, если астероеду для попадания надо выбросить от 9 и выше, а выбрасывает он 14 или больше, тогда жертва проглатывается целиком.

Оказавшись в животе астероеда, жертва получает 1d6 повреждений в раунд от сильных пищеварительных кислот. Атаковать из этого положения жертва может, только если перед проглатыванием она держала оружие малого размера. Внутренний AC астероеда равен 5. Если проглоченный умудрится нанести 12 повреждений утробе существа, он выберется из монстра. Астероед не может атаковать, если у него уже есть кто-то в животе.

С закрытым глазом и ртом, астероед внешне почти неотличим от астероида. С расстояния 30 футов и ближе, астероед с вероятностью 50% будет принят за астероид. С расстояния выше 30 футов он неотличим от астероида.

Поскольку астероед слишком медлителен, чтобы ретироваться из боя, он тщательно выбирает противника, прежде чем обнаружить себя и атаковать.

Ареал/Общество: Подобно всему бихолдерскому роду астероеды полны ненависти и жестоки. Они не будут сотрудничать ни друг с другом, ни с кем-либо еще, если только не будет большой выгоды для них.

Астероеды сокровищ не собирают, поскольку не нуждаются в подобном барахле. Однако, в животах этих существ (особенно у старых) обычно встречается приличное количество случайных сокровищ, которые не получилось переварить. В старых астероедах обычно встречаются дюжины монет, различное оружие, бесполезная металлическая дребедень и, возможно, некоторые магические предметы и зелья астероед также не переваривает стеклянные и керамические фиалы).

Необычайно редкое, но примечательное исключение из обычного одиночества астероедов представляет их случайная связь с малыми группами гиффов. Было замечено, что иногда астероеды выступают в роли «вожаков» взводов гиффов. Из-за милитаристической натуры гиффов и неприятия ими службы кому-либо, кроме представителей своего вида, гиффский взвод, служащий под началом астероеда, как правило не превышает 10 гиффов. Их связь обычно не сильно отличается от рабства. Было замечено, что подобное обычно случается, когда астероед сталкивается с ослабевшим в бою и малочисленным взводом гиффов-наемников. В этом случае астероеду не представляет труда установить господство над наемниками. Неизвестно, почему эти существа выбирают своими рабами гиффов, возможно, из-за природной склонности последних к службе.

Как правило, бихолдеры – вид зловредный, устраивающий великие войны на уничтожение среди своего вида. Целые общины бихолдеров уничтожались, как будто так и надо. Но ненависть бихолдерской расы еще сильнее, когда она направлена на астероедов. Бихолдеры рассматривают астероедов, как свой величайший позор, и ничто их не остановит от уничтожения того, что они считают жестокой ошибкой природы.

Экология: Астероеды – это хищники, которые охотно едят плоть любого существа. Кажется, они предпочитают разумные расы, особенно людей и эльфов. Благодаря мощной природной защите у них нет природных врагов, но разумные существа охотятся на астроедов ради сокровищ, которые могут лежать в их желудках.

Автогном (Autognome)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Нет
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Нет
INTELLIGENCE:	Полу (4)
TREASURE:	Особое
ALIGNMENT:	Нейтрально-добрый
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	0
MOVEMENT:	5, Fl 6 (E), Sw 3, Br 4
HIT DICE:	5+5
THAC0:	15
NO. OF ATTACKS:	2 или особое
DAMAGE/ATTACKS:	1d10/1d10 или особое
SPECIAL ATTACKS:	См. ниже
SPECIAL DEFENSES:	См. ниже
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	S (рост 3')
MORALE:	Бесстрашный (19)
LEVEL/XP VALUE:	975

Автогном – это механический гном, у которого внутри шестеренки, шкивы и немножко волшебства. Гномы-механики создают автогнома для ведения исследований, спасательской деятельности, разведки ископаемых и обороны в среде, враждебной для людей и полулюдей. Работает он так же хорошо, как любое другое изобретение гномов.

Автогномы напоминают гномов, хотя спутать автогнома с живым гномом невозможно при всем желании. Лица автогномов раскрашены, им даже рисуют красные круги на щеках. Ходят они негнущейся поступью, с лязгом, жужжанием, гудением и дребезжанием, раскачивая руками не в такт. Автогномы говорят на гномьем и всеобщем, монотонно бубня в нос.

Автогномы делятся на «управляемых», под контролем гномов и на «шатунов», забывших свои приказы и ныне скитающихся по дикому космосу, делая все, что угодно, кроме того, для чего они были предназначены.

Сражение: Автогномы подчиняются следующим директивам: 1) защищать гномов, атакуемых не-гномами; 2) защищаться самим, когда их атакуют; и 3) защищать от вреда младенцев и детей. Последняя директива возникла из лучших побуждений, но, к несчастью, в ней позабыли прописать расу, поэтому, к примеру, если автогном увидит, как эльфы лупцуют юных бихолдеров, автогном накинется на эльфов.

Автогномы атакуют двумя тяжелыми металлическими кулаками, нанося каждым 1d10 повреждений. К несчастью автогномы медлительны и, когда дерутся кулаками, всегда атакуют последними в раунде.

Поскольку одна из их функций собирать образцы почвы с разных планет, у большинства автогномов (90%) есть телескопический металлический ковш. Если ковш используется в бою (только если автогном сбоит), он причиняет 1d12 повреждений.

Некоторые автогномы (33%) используются исключительно для боя, у таких в грудь вмонтирована *палочка молний*. У палочек 5d10 зарядов, и их можно взять в качестве трофея после победы над автогномом или (что более вероятно), когда тот поломается и рухнет бесполезной грудой металла.

Какую бы форму атаки не использовал автогном, в бою он кричит: «Крушить! Убивать! Разрушать! Изничтожать, изничтожать! Калечить! Ранить! Вышибить дух!»

Автогномы делают спас-броски как твердый металл. У них иммунитет к ядам и всем заклинаниям кроме «дезинтеграции».

Сбои: Каждый попавший по автогному удар с вероятностью 10% может вызвать у него сбой. Всякий раз, когда на броске атаки автогном выбрасывает 1, вероятность сбоя 25%. И наконец у автогнома есть некумулятивная вероятность 5% в день для сбоя. Если случится сбой, бросайте 1d12 по следующей таблице:

Таблица сбоев автогнома

1-2. Автогном становится шатуном (если он уже шатун, используйте п. 10).
3. Автогном атакует сам себя 1d4 раунда.
4-5. Отваливается голова или конечность (для каждой детали вероятность 20%)
6-7. Как в п. 4-5, но автогном тратит один раунд, прилаживая утерянную конечность.
8-9. Автогном пытается взять образец почвы из жертвы
10. Автогном вырубается на 1d10 часов
11. Автогном взрывается (3d10 повреждений в радиусе 20 футов, половина повреждений при спас-броске от разящего дыхания)
12. Приказы автогнома изменяются. Бросьте 1d6:
    A. Запускается последовательность самоуничтожения. Автогном взорвется через 1d4 раунда, если его не полить водой.
    B. Автогном дает отчет
    C. Автогном просит записать отчет, и остается неподвижным, пока персонажи не закончат говорить.
    D. Автогном начинает говорить задом наперед
    E. Ближайший персонаж идентифицируется как младенец
    F. Ближайший персонаж идентифицируется как гном; автогном следует за этим персонажем по пятам

Ареал/Общество: Поскольку автогномы это автоматы, у них нет ни общества ни предпочитаемого ареала. На борту гномьих летучих кораблей с вероятностью 10% будет 1d4 автогнома для исследования враждебных сред.

Автогномы могут выполнять до 100 различных приказов, включая приказы для конкретных ситуаций, или какие минералы искать на планете. Автогном может запомнить и воспроизвести все, что видит и слышит в течении 24 часов.

Авгоном может общаться с другими, но мыслит исключительно прямолинейно, и он не отступает от приказов. Иносказаний он не понимает. Все выполняет буквально. Например, автогному приказывают принести образец камня. В своих странствиях он встречает человека-воина по прозвищу Камень. Следовательно, на свет извлекается ковш для образцов и…

Вероятность того, что встреченный автогном шатун составляет 1/3. Шатун позабыл свои приказания и сейчас находится в одном из возможных состояний (бросьте 1d4):

1) Автогном считает себя настоящим гномом и старается жить обычной жизнью, включая еду, сон и т.д.

2) Автогном ожидает новых приказаний от любого встречного.

3) Аналогично п.2 только выполнит приказ с точностью до наоборот.

4) Автогном нападает на всех живых существ, которые попадаются ему на глаза.

Гномы ревностно стерегут секрет постройки автогномов, хотя кроме самих гномов никто их строить и не желает. Ходят слухи, что для этого требуется множество заклинаний вроде «зачаровать предмет», «оживить предмет» и «постоянство», и что стоит это минимум 10,000 gp.

По некоей причине доувары заинтересованы в покупке неповрежденных автогномов в рабочем состоянии. Все прочие разумные расы либо избегают этих созданий, либо, если автогном не сопровождается гномом, разбивают его к шутам.

Экология: Единственный вклад автогномов в экосистему заключается в кучах металлолома после их неизбежной поломки. Шатуны могут быть опасностью дикого космоса.

Азер, Гаррашский (Azer, Garrash)

CLIMATE/TERRAIN:	Огненные миры
FREQUENCY:	Очень редкий (обычный)
ORGANIZATION:	Шайки
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Всеядный
INTELLIGENCE:	Очень (12)
TREASURE:	Особое
ALIGNMENT:	Законно-нейтральный
NO. APPEARING:	2-16
ARMOR CLASS:	2
MOVEMENT:	12
HIT DICE:	От 2+1 до 5+4
THAC0:	От 19 до 15
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	Оружием
SPECIAL ATTACKS:	Жар
SPECIAL DEFENSES:	Иммунитет к огню
MAGIC RESISTANCE:	5-20% (в зависимости от размера)
SIZE:	М (5 футов рост)
MORALE:	Элита (14)
LEVEL/XP VALUE:	2+1 HD 40+3/hp 3+2 HD 85+4/hp 4+3 HD 130+5/hp 5+4 HD 225+6/hp

Азеры – это раса гуманоидных существ, обычно населяющих Стихийный Слой Огня. На Первичном Материальном Слое они встречаются очень редко, за исключением особых обстоятельств. Внешне они во многом похожи на карликов, за исключением кожи цвета латуни и пламени вместо волос. Кожа у них металлическая. Они носят лишь килты или фартукообразные одеяния из кованой латуни, меди или бронзы.

Сражение: Азеры пользуются метательными копьями с широкими лезвиями, которые наносят повреждения как копья. В рукопашной они применяют кувалдообразное оружие, которое, в игровых терминах, подобно булаве пехотинца. Благодаря их высокой силе, как вероятность попасть, так и причиняемое повреждение, всегда модифицируется следующим образом:

HD	STR	Премия атаки	Премия повреждения
2+1	17	+1	+1
3+2	18	+1	+2
4+3	18/01-50	+1	+3
5+4	18/51-75	+2	+3

Когда азер хватает существо без иммунитета к огню, оно получает 2-5 повреждений, а жар от оружия азера причинит такой жертве дополнительные +1 повреждение. Основанные на холоде атаки причиняют азерам двойное повреждение.

Ареал/Обитание: В своем родном слое азеры являются частью строго регламентированного общества, которым командует их правитель по имени Амаймон. В этом обществе каждый индивид занимает свое место. Цивилизация азеров на Гарраше это меньшая версия их жестко стратифицированного общества, и более подробно описано в соответствующей главе этой книги.

В общем, азеры недружелюбные, неразговорчивые и лишенные сострадания. Они жадные, особенно это касается каменьев чисто пурпурного или красного цвета (т.е. рубинов, аметистов и т.д.). Слово, данное азером, крепче камня.

Экология: Неизвестно, что едят азеры, да и едят ли они вообще. В их родном слое их единственными природными врагами будут прочие разумные жители огня, и даже тогда эта вражда не будет связана с положениями в пищевой цепочке.

Бихолдер (Beholder)

	Бихолдер	**Орбус**	**Мать улья**
CLIMATE/TERRAIN:	Любой космос		
FREQUENCY:	Редкий	Редкий	Очень редкий
ORGANIZATION:	Племя/корабль	Корабль	Одиночка/корабль
ACTIVITY CYCLE:	Любой	Любой	Любой
DIET:	Всеядный	Всеядный	Всеядный
INTELLIGENCE:	Исключительный (15-16)	Нет (0)	Гений (17-18)
TREASURE:	I, S, T	Нет	I, S, T
ALIGNMENT:	Законно-злой	Нейтральный	Законно-злой
NO. APPEARING:	5d4	1d6	1
ARMOR CLASS:	0/2/7	10	0
MOVEMENT:	Fl 3 (B)	Fl 3 (B)	Fl 6 (A)
HIT DICE:	45-75 hp	5-10 HD	20
THACO:	45-49 hp: 11 50-59 hp: 9 60-69 hp: 7 70+ hp: 5	Нет	3
NO. OF ATTACKS:	1	0	1
DAMAGE/ATTACKS:	2d4	0	5d4
SPECIAL ATTACKS:	Магия	Нет	Особое
SPECIAL DEFENSES:	Луч анти-магии	Луч анти-магии	Луч анти-магии
MAGIC RESISTANCE:	Особое	Особое	5%
SIZE:	M (4’-6')	M (4’-6')	L (8’ в поперечнике)
MORALE:	Фанатик (18)	Средняя (10)	Фанатик (18)
LEVEL/XP VALUE:	14,000	270+	24,000

Бихолдеры снятся в кошмарных снах многим наземникам. Существо, также именуемое «сфера многих глаз» или «глаз-тиран», выглядит как большая сфера, большую часть которой занимает центральный глаз и большая зубастая пасть, с вырастающими из верхушки сферы десятью глазами поменьше на стебельках. В Известных Мирах даже один бихолдер считается огромной опасностью. А как бы эти наземники отреагировали, узнав, что в космосе бихолдеры контролируют свои собственные специально спланированные корабли, и путешествуют на них в больших количествах?

Встречающиеся на земле бихолдеры относятся лишь к одному из трех главных типов, встречающихся в космосе. Это единственный тип, который может долгое время выживать в одиночку, и комфортно чувствует себя при постоянной силе тяжести и густой атмосфере большинства планет. Одиночек можно встретить и в космосе, но чаще всего бихолдеры – это часть экипажа крупного корабля, которым командует мать улья, и движимого орбусом.

Все бихолдеры сохраняют в космосе способность к левитации, и в отсутствии заданной гравитации они могут использовать эту способность к полету по желанию. И наземные бихолдеры и их кузены из космоса обладают собственным языком и говорят на множестве прочих языков, включая всеобщий язык, используемый повсеместно в Известных Мирах.

Обычная социальная ячейка бихолдеров в космосе это гнездо, которое занимает один из огромных кораблей класса «тиран». Гнездо подобно улью, в том плане, что кораблем командует и правит мать улья, а энергию дают орбусы. Обычные бихолдеры служат разведчиками, солдатами и охраной для матери улья.

Сражение: Обычные бихолдеры в космосе во многом действуют так же, как и на земле. Их тела покрыты прочной скорлупой с АС 0, у десяти глазных стебельков АС 2, а у самих малых глазок АС 7. У каждого из малых глазков и большого центрального есть своя собственная функция. Как правило, бихолдер может использовать 1-4 глазков, если его атакуют в дуге 90 градусов, и вдвое больше глазков, если его атакуют в дуге 180 градусов, втрое больше при атаке в дуге 270 градусов и вчетверо при атаке со всех сторон. Центральный глаз можно задействовать, только если его атакуют спереди. Если его атакуют сверху, бихолдер может использовать все глазки. Если атакуют снизу, он может использовать лишь 1-4 глазков.

Таким образом в космосе, если бихолдер не находится в гравитационной плоскости более крупного объекта (вроде корабля), он может ориентировать себя как сочтет нужным, и может использовать все глаза одновременно. Когда же он попадает в гравитационную плоскость, он ограничен 1-4 глазами. По этой причине, вплывший в гравитационную плоскость бихолдер попытается держаться ближе к поверхности, чтобы сражаться с несколькими противниками.

Стандартные глазки бихолдера следующие:

1. «Очаровать человека» (как заклинание)
2. «Очаровать монстра» (как заклинание)
3. «Сон» (как заклинание, одна цель)
4. Телекинез массы до 250 фунтов
5. «Плоть в камень» (дальность 30 ярдов)
6. «Дезинтеграция» (дальность 20 ярдов)
7. «Страх» (как палочка)
8. «Замедлить» (как заклинание, одна цель)
9. «Нанести серьезные ранения» (дальность 50 ярдов)
10. «Луч смерти» (одна цель, дальность 40 ярдов)

Центральный глаз – луч «антимагии», дальность 140 ярдов, накрывает дугу в 90 градусов перед бихолдером. Вся магия в зоне поражения (включая эффекты остальных глаз) работать не будет. Прекращают функционировать и заклинания, наложенные в этой зоне или проходящие через нее.

Для обычного бихолдера утрата глазных стебельков не смертельна. У каждого стебелька 8-12 hp, которые не учитываются в общих hp центрального тела. Общие hp делятся между телом и центральным глазом как 2:1, получив одну треть повреждений от этого числа, центральный глаз прекращает функционировать. С гибелью тела погибает и бихолдер. Для обычных бихолдеров попадания по ним распределяются так: 75% попаданий по телу, 10% по центральному глазу, 10% по глазным стебелькам и 5% по глазкам.

Орбус (The Orbus)

Орбус – это либо генетически выведенная, либо искалеченная и незрелая форма обычного бихолдера. Встречается он только в космосе, на борту тиранов – кораблей нации бихолдеров. Он белого как мел цвета и без маленьких глазков. Центральный глаз огромен и уязвим, занимая большую часть туловища над маленьким беззубым ротиком. Глаз обладает обычными анти-магическими свойствами, но молочно-белый.

Несмотря на их уязвимость именно орбусы служат тем средством, при помощи которого бихолдеры путешествуют в космосе. Именно они могут преобразовать магические энергии прочих бихолдеров в движущую силу – они служат живыми волшебными кормилами. На борту любого тирана будет 1-5 орбусов, которые находятся ближе всего к матери улья, в самом защищенном месте.

Очки повреждений орбусов распределяются по той же схеме, что и у обычных бихолдеров: треть для центрального глаза и две трети для тела. Однако когда атакуют орбус, 50% ударов будет приходиться по центральному глазу, а остальные – по телу. АС глаза и тела одинаков.

Мать улья (Hive Mother)

Мать улья также называется «тиранус ультимус» или просто «Ультимус» - форма приветствия, которая, вроде, тешит их гордость. Они вдвое крупнее обычных бихолдеров, и совсем по другому выглядят. Пасти у них шире, так что при не модифицированном результате броска атаки 20 они могут проглотить противника размера М. Проглоченная добыча получает 5d4 повреждений каждый раунд, пока не погибнет или не спасется. Пасть у бихолдера не очень глубокая, так что жертва может спастись, сделав соответствующую заявку и выбросив успешный бросок атаки.

Ультимус не обладает глазными стебельками, его глазки защищены складками плоти центрального тела. Аналогичное веко прикрывает и центральный глаз, так что вероятность попасть по центральному глазу снижается до 10%, все остальные удары приходятся по телу.

Подлинная способность ультимуса – контроль действий его выводка, обычных бихолдеров, составляющих экипаж. Хотя мать улья и может существовать на поверхности планеты, там она не столь эффективна, как на борту тирана.

Корабль-тиран позволяет матери улья фокусировать энергии ее экипажа через структуру самой корабельной брони. Оболочка тирана изготавливается колдовством, что дает дополнительные преимущества от бихолдеров вдобавок к генетическим кормилам.

Ареал/Общество: Бихолдеры космоса были бы наибольшей угрозой Пустоты, смертоносностью превосходя неоги, а садизмом живодеров разума, кабы не одно но: они оголтелые расисты.

Не то, чтобы они были истинными ксенофобами, считавшими людей и прочие расы неполноценными – нельзя же считать неполноценным неодушевленный предмет? Вместо этого бихолдеры воюют с собственными подвидами.

Существует множество вариаций базового строения тела (сфера с пастью и центральным глазом, сверху десять глазков на щупальцах). У некоторых отличия явные, вроде покрова из хитиновых пластин вместо гладкой шкуры, или змеевидные глазковые стебельки вместо телескопических рачьих. Но и такая мелочь, как различие в окраске шкуры или размерах центрального глаза, может сделать две группы бихолдеров заклятыми врагами. Каждая бихолдерская нация провозглашает собственную уникальную тело-форму «истинным идеалом» бихолдерства, а всех прочих – всего лишь уродливыми копиями, пригодными только для уничтожения.

Ультимус корабля тирана обладает той же тело-формой, что и его выводок. Однако орбусы остаются любопытным исключением из этой идеи расовой чистоты, и на них межвидовая война бихолдеров не распространяется. Возможно это потому, что бихолдеры нуждаются в орбусах, чтобы выжить, или же они признают схожесть орбусов несмотря на очевидные различия. Во время боев бихолдерских кораблей, победители забирают орбусов побежденных на свой корабль, в то время как обычных бихолдеров и ультимуса убивают и съедают.

Как результат предметом атаки бихолдерского корабля чаще всего служит другой бихолдерский корабль. Это позволяет большинству космических рас вздохнуть с облегчением, хотя корабли-тираны все равно нападают и на прочие расы (по причинам реальным или вымышленным) достаточно часто, чтобы большинство рас держалось от бихолдеров подальше.

Помимо корабельных бихолдеров есть еще и изгнанники-бихолдеры, отдельные особи, пережившие уничтожение своего гнезда или же изгнанные из-за какой-нибудь странной мутации (опять-таки, начиная от другого цвета шкуры и до глазных стебельков, действующих не так, как у всех). Некий бихолдер, чей луч смерти действовал как заклинание «обнаружить ложь», бежал от своих товарищей и стал барменом на Скале, и его мировоззрение изменяется в сторону нейтральности. Бихолдер-бармен, которого посетители зовут Большой Луиджи, использует глазок телекинеза для смешивания коктейлей, а глазки сна и очарования для поддержания спокойствия.

Экология: Процесс размножения бихолдеров неизвестен, и для тех, кто хочет жить долго, вероятно таким и остается. Вроде бы ядро расовой ненависти бихолдеров основано на природе размножения, при которой получаются идентичные (ну или почти идентичные) особи лишь с незначительными отклонениями или вариациями.

Бихолдероед, тагар («Мрачный пожиратель»)
Beholder Eater, Thagar (“Grimgobbler”)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой космос
FREQUENCY:	Редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Хищник
INTELLIGENCE:	Исключительный (15-16)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Хаотично-нейтральный
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	1/4/6
MOVEMENT:	Fl 12 (B)
HIT DICE:	9+9
THAC0:	11
NO. OF ATTACKS:	2d6+4
DAMAGE/ATTACKS:	2d4 каждая шея
SPECIAL ATTACKS:	Нет
SPECIAL DEFENSES:	Иммунитет к магии
MAGIC RESISTANCE:	70%
SIZE:	L (диаметр 7', шеи до 14' длиной)
MORALE:	Фанатик (17-18)
LEVEL/XP VALUE:	9,000

Редко кто видел тагаров, почти легендарных хищников, внушающих страх, ненасытных пожирателей, чье излюбленное блюдо плоть бихолдера. Глаза-тираны ненавидят и боятся их – ибо когда встречаются тагар с бихолдером, очень редко бихолдеру удается спастись, не говоря уже о том, чтобы одержать победу.

Тагары – это большие покрытые похожей на резину кожей сферы темных цветов, из которых торчат длинные змеевидные шеи, оканчивающиеся зубастыми челюстями.

Глаза тагара усеивают его центральное тело между извивающимися шеями. Тагары медленно левитируют, крейсируя в космосе в поисках пищи или разрабатывая изощренные логова-ловушки для заманивания добычи.

Сражение: У тагаров иммунитет ко многим заклинаниям и подобным заклинаниям магическим атакам, плюс у них высокая природная устойчивость к прочей магии.

У тагаров иммунитет к «очарованию», «сну», «удержанию», «страху», «замешательству», «слабоумию» и прочей магии, связанной с сознанием. Обладают 96% магической устойчивостью к эффектам магии, изменяющим состояние их тела, включая все атаки-«полиморфы», «окаменения» и «дезинтеграции». Обладают инфравидением в радиусе 120 футов.

Тагар терпеливо выжидает подходящего момента для атаки, затем яростно устремляется вперед, стремясь вывести из строя как можно больше существ, концентрируясь на заклинателях и прочих очевидных угрозах, никогда не делая паузы для переговоров или чтобы перевести дух.

Тагары инстинктивно стараются сожрать глазные стебельки или глаза и конечности *любого* противника. Обожают ловушки и часто атакуют так, чтобы прижать своим корпусом одного противника, пока сражаются с прочими, а потом поспешно извернуться и предоставить прижатому получить всю тяжесть заклинания или стрелковой атаки.

У тела тагара AC 6, у переплетающихся шей и пастей AC 4. Многочисленные глаза (у типичного тагара их больше 20), расположенные между основаниями змеящихся шей, слишком маленькие, попасть в них трудно. Каждый глаз – это темно-фиолетовый,

плоский, блестящий шар размером с кулак человека, окруженный похожим на кратер защитным костяным валиком, АС глаза равен 1.

Тагар начинает жизнь с 2d6+4 пастями и со временем может потерять часть пастей (в то время, как утраченные hp лечатся как обычно, утраченные шеи и пасти регенерируют медленно, как правило, по одной в год).

Выздоравливающие шеи обычно сворачиваются и прижимаются к телу, часто они блестят от защитной слизи, выделяемой остальными пастями тагара. Потерявший все свои пасти тагар умрет от голода.

Ареал/Общество: Тагары любят устраивать логова в разбитых кораблях, астероидных пещерах и полях мусора. Будучи двуполыми, они встречаются с другими представителями своего вида только для спаривания, где-то раз в дюжину лет. Молодняк рождается живьем и предоставляется сам себе (этих тагаров гораздо меньших размеров иногда можно встретить в пустынных местах планет).

Холод или нехватка воздуха на тагаров не действуют. Питательные вещества они получают из окружающей атмосферы, но особой необходимости в этом у них нет, и подозревая присутствие ядовитых или вредоносных веществ или ожидая нападения они закрывают заборные поры.

Тагарам часто прислуживают существа, которых они могут полностью контролировать, используя слуг для установки ловушек, обороны, в качестве приманки, а трудные времена и как источник пищи. Тагары будут питаться падалью, если по-другому никак, но предпочитают плоть использующих магию существ, особенно бихолдеров. Они могут долго обходиться без пищи, но как будто не имеют ограничений, когда еда в изобилии – один мудрец сообщал, что видел тагара, который буквально весь день и до ночи пировал на поле боя, сожрав почти 1,000 человек, прежде чем стало слишком темно для наблюдения, или чтобы оставаться так близко.

Экология: Тагар один из немногих естественных хищников для бихолдеров, также он контролирует множество прочих крупных и могучих существ, которые в противном случае правили бы космосом. Например, они не дают расплодиться лучезарным драконам, охотясь на отбившийся от родителей молодняк. Мясо тагара маслянистое и невкусное, и кроме скавверов его почти никто не ест.

Неоги тагаров презирают и охотятся на них, как только увидят – тагары поедают землистых амбалов (еще один деликатес), лишая неоги рабов и статуса.

Тагары летают при помощи волшебного органа, генерирующего естественную способность к левитации (живого тагара невозможно лишить этой способности заклинанием «развеять магию» или иными магическими атаками). Этот орган ценится алхимиками и волшебниками – его можно использовать для изготовления зелий и волшебных предметов, связанных с левитацией, и для соответствующих чернил.

Бихолдер-маг (Beholder Mage)

CLIMATE/TERRAIN:	Космос
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Всеядный
INTELLIGENCE:	Гений (17-18)
TREASURE:	Как у бихолдера
ALIGNMENT:	Нейтрально-злой
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	0
MOVEMENT:	Fl 3 (B)
HIT DICE:	40 hp+5/уровень
THAC0:	11
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	2d4
SPECIAL ATTACKS:	Магия
SPECIAL DEFENSES:	Нет
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	M (диаметр 3'-5')
MORALE:	Фанатик (18)
LEVEL/XP VALUE:	11,500+500/уровень

Несмотря на свою исключительную разумность, бихолдеры почти не преуспели в изучении магии. Большинство из них ограничивается естественными способностями ока тирана.

Почему бихолдеры не могут управлять магией, столь свободно текущей сквозь их тела? Причина заключается в центральном глазе, создающем антимагический луч. Его энергии устраивают «короткое замыкание» в магическом потенциале существа.

Бихолдер может выучиться магии, если его центральный глаз не функционирует. Первый из бихолдеров-магов родился слепым на этот глаз и, чтобы скомпенсировать это, выучился магии. Прочие безжалостно вырывали себе глаза, хотя подобные фанатики почти всегда изгоняются из всех народов бихолдеров.

Сражение: Подобно волшебникам людей, бихолдеры-маги учатся своему искусству постепенно, обретая различие уровни силы. Случайный уровень бихолдера-мага набрасывается по прилагающейся таблице. Обратите внимание, что хотя доля низкоуровневых магов очень высока, это просто связано с вероятностью искателей приключений с ними столкнуться.

Как и все бихолдеры их заклинающая разновидность фокусирует магические энергии в глазных стебельках. Пропускание сквозь глазной стебелек заклинаний меняет фокусировку глаза таким образом, что первоначальная сила утрачивается навсегда. Само собой, маг может выучить заклинание, дублирующее утраченную способность.

Когда создаете бихолдера-мага, определите, какие глазные стебельки стали стебельками заклинаний. Большинство бихолдеров меняют стебельки с глазных на заклинательные в следующем порядке: «очаровать человека», «спать», «замедление», «страх», «причинить серьезные ранения», «очаровать монстра», «плоть в камень», «телекинез», «дезинтеграция» и «смерть».

Как только глазной стебель становится заклинательным, бихолдер-маг «складирует» в него одно из известных ему заклинаний. Для того, чтобы положить заклинание на склад требуется ровно столько же времени, сколько человеку-волшебнику для заучивания этого заклинания из книги. После того, как заклинание кладется в

стебелек, бихолдер-маг может использовать его столь часто, как пожелает, так же, как использует врожденные силы глазных стебельков.

Если бихолдер-маг знает заклинание, книга ему больше не нужна. Однако максимально возможное количество заклинаний все равно ограничено его Интеллектом. Максимальный круг заклинания, которое он может выучить, определяется его уровнем, см. таблицу.

Бросок	Уровень	Кол-во стебельков	Макс. круг заклинания
01-10	1	1	1
11-28	2	2	1
29-50	3	3	2
51-70	4	5	2
71-85	5	7	3
86-94	6	8	3
95-00	7	10	4

Выбор заклинаний ограничен несколькими факторами:

Во-первых, неспособность бихолдера к жестикуляции и манипуляции объектами ограничивает его заклинаниями, которые можно наложить меньше чем за один раунд или же заклинаниями только с вербальными компонентами.

Во-вторых, они не могут брать заклинания, влияющие на вместимость заклинаний или на другие заклинания. Им недоступны заклинания типа «мнемонический усилитель Рэри» и «расширение».

В-третьих, что самое важное, бихолдеры больше ограничены в понимании магии, чем люди. Поэтому бихолдеры-маги могут учить заклинания только из одной школы магии. Но даже в этом случае они не получают никаких выгод волшебника-специалиста.

Бихолдеры-маги могут пользоваться только тем же количеством глаз, что и обычные бихолдеры (см. «Собрание Монструозностей»). Набрасывая используемые глаза, заменяйте соответствующие глазные стебельки заклинательными.

Как и обычные глазные стебельки, заклинательные можно отсечь. Бихолдер-маг утрачивает хранившееся в этом глазу заклинание, пока не сможет регенерировать стебелек. Заклинательный стебелек отрастает «пустым», и бихолдеру-магу приходится выучивать заклинание по новой.

Ареал/Общество: Бихолдеры-маги еще большие одиночки, чем их космоходные собратья. По темпераменту они напоминают скаредных наземных бихолдеров, описанных в «Собрании Монструозностей»). Однако они менее агрессивны и более склонны к переговорам или, правильнее сказать, объегориванию.

Распрощавшиеся со своей силой телекинеза бихолдеры-маги не могут управляться с книгами заклинаний и прочими магическими устройствами. Таким образом, иногда они используют очарованных слуг, чтобы переворачивать страницы и переносить вещи.

Экология: Некоторые зелья в качестве ингредиента используют глаз нормального бихолдера. Если заменить его заклинательным глазом бихолдера-мага, результаты будут самые непредсказуемые, а иногда и невообразимые. Используйте таблицу «Совместимости зелий» на стр. 141 DMG.

Во всех случаях, когда из двух смешиваемых зелий действует только одно, создаваемое зелье будет работать. В случаях, когда действуют оба зелья, вторичный эффект определяется хранившимся в стебельке заклинанием.

Бихолдер, нежить «тиран смерти» (Beholder, Undeath «Death Tyrant»)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой космос
FREQUENCY:	Необычный
ORGANIZATION:	Одиночка или отряд (страж)
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Нет
INTELLIGENCE:	Особое
TREASURE:	Любое (страж)
ALIGNMENT:	Законно-злой
NO. APPEARING:	1d20
ARMOR CLASS:	0/2/7
MOVEMENT:	Fl 2 (C)
HIT DICE:	Как при жизни; 45-75 hp
THAC0:	Как при жизни (11, 9, 7 или 5)
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	2d4
SPECIAL ATTACKS:	Магия
SPECIAL DEFENSES:	Луч антимагии
MAGIC RESISTANCE:	Иммунитеты нежити
SIZE:	M (диаметр 4'-6')
MORALE:	Фанатик (18)
LEVEL/XP VALUE:	13,000

Тип бихолдера, практически неизвестный на мирах, это бихолдер-нежить или тиран смерти.

Тираны смерти – это гниющие, поросшие плесенью бихолдеры. Они могут быть усохшими, в их телах даже могут быть провалы, обнажающие покрытую сгустками крови сферическую сетку круглых ребер. Все щеголяют ранами, у некоторых не хватает глазных стебельков, а глаза затянуты молочной пеленой. Двигаются и разворачиваются медленнее живых биходеров – в любом из раундов боя их удары и использование глаз происходят в последнюю очередь.

Сражение: Бихолдер-нежить может пользоваться всеми силами оставшихся глаз, совсем как при жизни. Из-за травм, смерти и обращения в нежить силы 1d4+1 глаз (включая центральный, выбираются случайным образом) утрачиваются. Хотя тиран смерти «вылечивает» со временем способность двигаться, регенерировать утраченные глазные стебельки или их силы он не в состоянии.

Силы бихолдерского глаза «очарование» в нежизни утрачиваются. Два очаровывающих глаза либо становятся бесполезными (60%), либо функционируют как слабое «удержание монстра» (40%). Проваливший спас-бросок от подобного «удержания» остается удерживаемым, пока взгляд глаза *неподвижно* зафиксирован на нем. Стоит глазу обернуться к другому существу, или жертву чем-то прикроют или силой выведут из-под взгляда, «удержание» продержится еще 1d3 раунда.

Если его не контролирует при помощи магии иное существо, тиран смерти будет неподвижно висеть, пока не будут выполнены инструкции его создателя (например, «Атакуй всех людей, входящих в эту комнату, пока они не погибнут или не убегут. Не покидай комнаты»). Если «новый» тиран смерти не получает никаких инструкций, он будет атаковать всех живых существ, каких только обнаружит.

Крайне редко тираны смерти возникают сами собой. В большинстве случаев они создаются магией злых существ – от магов-людей, до злодеев-иллитидов. Известно, что некоторые отщепенцы, использующие магию бихолдеры, создавали тиранов смерти из своих невезучих собратьев.

Ареал/Общество: У тиранов смерти нет ни самоосознания, ни социального взаимодействия. Подобно орбусам (см. описание орбуса в коробочном наборе «Летучий Корабль»), они – бездумные слуги живых бихолдеров. Обычно их можно встретить либо покинутых (например, в разрушенных после боя кораблях или базах бихолдеров), либо на службе бихолдерского общества в качестве стражей или неквалифицированных рабочих.

«Бездумность» - термин относительный, некогда высокоразумные мозги тиранов смерти продолжают искусно пользоваться своими глазами для обнаружения и нападения на окрестных врагов. Они относятся к наиболее разумной нежити – утрачивается только хитрость и стратегические приемы, которыми они обладали при жизни. Когда тиран смерти контролируется иным существом, считайте, что он обладает разумом своего контролера.

Экология: Тираны смерти создаются из умирающих бихолдеров, изменников расе (или субрасе – бихолдеры принадлежат к многочисленным воюющим друг с другом кланам) и пленников, захваченных в бою с бихолдерами другой нации. Бихолдера из состояния жизни в нежизнь переводит заклинание, разработанное, как принято считать, человеческими магами в отдаленном прошлом, попутно впечатывая в его мозг инструкции.

Разработанное космоходами заклинание позволяет любому с показателем Интеллекта 15 и выше или естественными либо магическими способностями к «очарованию» (включая живых бихолдеров) добиться повиновения от тирана смерти. В случае успеха этого заклинания, тиран смерти будет использовать свои силы в точности как «очарованный» человек подчиняется волшебнику, наложившему «очарование». Слухи настаивают на существовании устройств, создающих подобный эффект контроля, а также на существовании людей и кощеев, повелевающих стражей из тиранов смерти.

Также существуют «бродячие» тираны смерти – те, чьи инструкции специально позволяют им игнорировать все попытки взять их под контроль. Это наделяет подобных тиранов смерти иммунитетом к попыткам всех прочих существ контролировать их. Бихолдеры часто выставляют их в качестве ловушек для противников.

Людские исследователи заклинаний сообщают, что контроль над тираном смерти для человека крайне труден. Разум бихолдера дико мечется с такой силой и таким уровнем ментальной активности, что обычные заклинания «очаровать монстра», «контролировать нежить» и разработанные на их базе просто рвутся в клочья. Если волшебник желает повелевать тираном смерти, ему понадобится изобрести особое заклинание.

Хотя глазные стебельки, мозг и силы левитации у тирана смерти все еще функционируют, алхимики и волшебники сообщают, что при гибели существа все это распадается.

Бихолдериды (Beholder-Kin)

SPECIES:	**Директор**	**Исследователь**	**Линзовик**	**Бригадир**	**Смотрящий**
CLIMATE/ TERRAIN:	Любой	Любой	Любой	Любой космос	Любой космос
FREQUENCY:	Необычный	Редкий	Необычный	Очень редкий	Редкий
ORGANIZATION:	Отделение	Отделение	Отделение	Одиночка	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Дневной	Ночной	Дневной	Любой	Любой
DIET:	Всеядный	Всеядный	Насекомоя д.	Всеядный	Падальщик
INTELLIGENCE:	Средний (8-10)	Гений (17-18)	Низкий (5-7)	Сверхгений (19-20)	Полу- (2-4)
TREASURE:	G (1/2 V)	Vx4 (V)	R, W	(U, Vx2)	Nil
ALIGNMENT:	Законно-злой	Законно-нейтральный	Нейтрально-злой	Законно-злой	Нейтральный
NO. APPEARING:	5-100	1-6	2-20	1	1-4
ARMOR CLASS:	2 (4)	5	3/7	2/7	7
MOVEMENT:	10 HD: 18, Fl 3 (A) 12 HD: 15, F1 3 (A) 16 HD: 6, FI 3 (A)	Fl 6 (C)	9	1	Fl 6 (A)
HIT DICE:	10/12/16 (8)	8	2	14	3 + 3
THAC0:	10 HD: 11 12 HD: 9 16 HD: 5	13	19	7	17
NO. OF ATTACKS:	10 HD: 2/2/3 12 HD: 2 16 HD: 3	1	1	1	1
DAMAGE/ ATTACK:	10 HD: 1-6/1-6 12 HD: 2-8/2-8 16 HD: 3-12/3-12/1-8	1-6 или оружием	1-8 или оружием	3 - 12	3 - 18
SPECIAL ATTACKS:	См. ниже	См. ниже	Нет	См. ниже	См. ниже
SPECIAL DEFENSE:	Нет	См. ниже	См. ниже	См. ниже	См. ниже
MAGIC RESISTANCE:	20%	25%	Нет	35%	Нет
SIZE:	L (диаметр 8'-10') (M)	M (диаметр 4')	M (рост 5')	H (диаметр 15')	M (диаметр 6')
MORALE:	Фанатик	Стойкий (11)	Элита (14)	Чемпион	Средняя

	(18)			(16)	(10)
XP VALUE:	10 HD: 8,000 or 10,000 or 16,000	6,000	175	15,000	420

Недавние экскурсы в царства, опустошенные бихолдерским родом, раскрыли глаза научному миру. На смену вере в то, что бихолдеры были случайным результатом арканных исследований, пришли доклады о том, что существует целый мир, отведенный бихолдерам и их роду.

Директора (Directors)

Директора – это каста воинов этой мерзопакости. Директора разводят несколько специализированных скакунов и ездят на них. Директора приспособлены для езды и мысленной связи со своими скакунами, чтобы лучше их контролировать.

Директора напоминают бихолдеров, но их центральный глаз меньше и, для лучшего вращения, укреплен в голых мышцах, и у них только шесть малых глазков на вытягивающихся стебельках. Далее, под центральным глазом у директоров расположен клыкастый рот, а на брюшной поверхности у них три когтистых сенсорных усика. Усики используются, чтобы цепляться за скакуна и связываться с его ограниченным сознанием.

Силы, которыми обладают директорские глаза, отличаются от сил бихолдеров (все эффекты как у одноименных заклинаний):

1. Волшебный снаряд (2/раунд)
2. Пылающий глаз (8-ой уровень)
3. Стена льда
4. Замедлить
5. Ослабление
6. Улучшенная фантасмагория

Центральный глаз директора обладает отражающей силой – все фронтальные атаки по директору получают штраф -2 к броску атаки и наносят только половину повреждения. Также директор получает премию +2 ко всем спас-броскам от заклинаний, чьи заклинатели находятся в поле зрения центрального глаза.

У директоров есть на выбор три разных скакуна, каждый со своими сильными и слабыми сторонами. Общие для всех скакунов хитиновый покров, простые глазные пятна и многочисленные конечности указывают на то, что, скорее всего, их вывели из насекомых.

Обычно у директоров 8 HD, но сидя верхом директор считается единым существом со скакуном, чей HD равняется сумме директорского и скакуна. Когда директор-скакун потеряет половину hp, скорость скакуна падает вдвое, а директор получает только одну физическую атаку в раунд. Директор может удрать и оставить скакуна защищаться самостоятельно (скакун получает штраф -4 к броскам атаки). AC директора 4, но сидя верхом, директор имеет тот же AC, что и скакун. Сидя верхом, директора могут использовать все свои обычные силы с ограничениями для углов обзора для бихолдеров.

Скакуны (Mounts):

Прыгун: Представляет собой двуногую и двурукую блоху. У прыгуна 2 HD. Ноги у него, как у гигантского сверчка, он может прыгать на 30 футов вперед и на 10 футов вверх. Две руки похожи на боевые конечности жука-богомола, и могут резать на 1d6 повреждений каждая. Прыгуны – животные стадные и, когда на них не ездят, сбиваются в отары, занимаясь своими проблемами поиска пищи. У них инстинкт укрывать свой молодняк под ногами. Прыгуны травоядны, впереди рук у них расположены жевательные мандибулы.

Ползун: Ползун напоминает помесь стоножки и паука. У него 4 HD. Имеет десять ног, две пары фронтальных антенн, и два боевых паучьих жвала, которыми может

атаковать раздельно, пыряя на 2d4 повреждений каждым. Жертвы укуса, провалившие спас-бросок от яда, парализуются на 1d4 раунда. Ползуны всеядны, но предпочитают питаться меньшими существами. Без всадника они сворачиваются в шар, получая АС 0. Под передними жвалами у них есть режущие мандибулы.

Крушитель: Крушитель выглядит потомком чудовищных псевдоскорпионов. У него 8 HD, восемь ног, две клешни и хвост. У одних хвост-кнут, у других хвост-булава, но и у тех, и у других есть пара грозных клешней, каждая из которых может наносить 1d10+2 повреждений. Хлещущая хвостом версия жалит на 1d8 повреждений, плюс 1d8 повреждений от яда (при успешном спас-броске повреждения от яда не наносятся). Дубасящий хвостом крушитель наносит всего 1d8 повреждений, но благодаря огромному весу своего хвоста его жертвы получают штраф 2 к АС. Крушители – это одиночные хищники, которых содержат в отдельных стойлах. Если самок не контролировать, они склонны убивать прочих самок, создавая гарем из 2d4 самцов. Самцов убивают в процессе спаривания. Молодняк цепляется к спине самки для безопасности. Между клешней у крушителей находятся жующие, сокрушающие мандибулы.

Исследователи (Examiners)

Исследователи, также называемые четырехглазыми, представляют бихолдерскую касту инструментальщиков. Это четырехфутовая сфера без центрального глаза и только с четырьмя малыми глазками, каждый из которых расположен на кончике антенны на верхушке сферы. На брюшной поверхности находится один маленький ротик, как у миноги. Вокруг рта у них четыре многосуставные конечности, оканчивающиеся хватательными подушечками. Эти конечности могут держать инструменты и работать с ними.

Исследователи – это ученые и клерки бихолдеров, занимающиеся улучшением исследованием и производством заклинаний и магических предметов. Они могут пользоваться любым артефактом или инструментом как человек, и могут одновременно управляться с четырьмя предметами. Исследователи регенерируют 1 очко повреждений в раунд. Ниже приводятся силы из четырех глаз (все подобные заклинаниям эффекты накладываются на 8-ом уровне):

1. «Увеличить» или «уменьшить»
2. «Распознать» или «предание»
3. Трансмутация формы (подобно «камневороту», но работает на всех типах немагических материалов).
4. «Отражение заклинаний» как у *кольца обращения заклинаний*.

Их не назовешь храбрейшими из бихолдеров, но их контроль над артефактами делает исследователей потенциально наиболее опасными. Они прислужники бихолдеров и всех более крупных бихолдеридов.

Линзовики (Lensmen)

Линзовики – это каста прислужников. Дефицит глаз и конфигурация конечностей отсылают их к роли чернорабочих и пушечного мяса в больших войнах. У линзовика всего один глаз, расположенный на груди обезьяньего тела с пятью конечностями, похожего на морскую звезду. Под глазом находится оскаленная, зубастая пасть. Четыре из пяти конечностей оканчиваются когтистыми руками с пятью пальцами, из которых два больших. Пятая конечность, наверху тела, представляет собой цепкое, кнутовидное щупальце. Типичный для бихолдеров хитин мягок и покрыт множеством коротких волосков, как у мухи. Линзовики – единственные из рода бихолдеров, кто носит какое-то подобие одежды, упряжь, предназначенную для инструментов и оружия. Их излюбленное оружие – древковое с двумя наконечниками.

Линзовики – наполовину безмозглые работяги с небольшими жизненными запросами. Глаз каждого линзовика обладает только одной из следующих шести сил (все на 6-ом уровне способности):

1. Эмоции

2. Исцеление
3. Развеять магию
4. Языки
5. Фантасмагория
6. Защита (все типы, но только один за раз).

Бригадиры (Overseers)

В иерархии бихолдеров бригадир уступает только матери улья. Обязанности бригадира включают организацию сил данного мира и каталогизацию и анализ информации.

Бригадиры напоминают мясистые деревья. У них 13 конечностей, каждая из которых оканчивается бутоном, скрывающим глаз, одна из этих конечностей формирует верхний гребень. Вокруг этого гребня расположены три разверстых пасти. Также у них есть восемь шипастых, похожих на лозы конечностей, применяемых для работы с инструментами и физической защиты, каждая из них причиняет 1d10+2 повреждений. Бригадиры покоятся на корнеобразных основаниях, которые при необходимости могут двигаться медленно, но верно. Левитировать они не могут.

Бригадиры не носят одежды, вместо этого они выращивают на стволах загадочные меховые грибки. Эти грибки меняют цвет по желанию бригадира, обычно они выглядят как пятна серого, зеленого и коричневого цветов.

Своими восьмью конечностями бригадиры могут управляться с любым физическим оружием или артефактами. Ниже перечислены силы их 13 глаз (все подобные заклинаниям эффекты накладываются на 14-ом уровне):
1. Конус холода
2. Развеять магию
3. Паралич
4. Цепочка молний
5. Телекинез
6. Эмоции
7. Массовое очарование
8. Господство
9. Массовый совет
10. Великое сотворение
11. Обращение заклинаний
12. Иммунитет к заклинаниям Сертена
13. Темпоральный стазис

АС бригадира 2, но у глазных стебельков АС 7, и они отсекаются, получив 10 повреждений. Бригадиры очень пекутся о своем здоровье и всегда располагают одним-двумя бихолдерами-стражами и как минимум полудюжиной директоров, оберегающих их благополучие.

Смотрящий (Watcher)

Если линзовики составляют самую низшую касту бихолдеров, то вторыми с конца будут смотрящие. Этим существам уготована роль сборщиков информации, и из всех рас глаз-тиранов они наименее храбрые. Они нашептывают в уши всем прочим тихими голосами, плюс используют силу «послания» и «языки».

Смотрящие – это шестифутовые сферы, с тремя центральными глазами, расположенными вокруг экватора сферы. Глаза огромны и без век. Венчает сферу композитный глаз и кольцо из шести глазных пятен, которые делают ошеломление смотрящего трудной задачей. От брюшной поверхности, сразу позади маленького рта с языком-рашпилем, отходит большое щупальце с зазубренной гибкой подушечкой. Питаются смотрящие падалью и оглушенной добычей.

Смотрящие могут атаковать своим щупальцем на 3d6 повреждений. Также щупальце действует как электрошок – провалившие проверку системного шока жертвы

теряют сознание. Смотрящие не носят одежды и не используют инструментов.

Каждый из главных глаз смотрящего обладает двумя силами, а композитный глаз может похвастаться тремя разными способностями. У глазных пятен никаких особых сил нет.

Глаз №1: «Истинное видение» и «ESP»
Глаз №2: «Улучшенная иллюзия» и «Полутеневая магия»
Глаз №3: «Телекинез 1,000 фунтов» и «Телепортация»
Композитный глаз: «Послание», «языки» и «совет».

Смотрящих нельзя назвать агрессивными воинами – они предпочитают введение в заблуждение и бегство любой настоящей конфронтации.

Бионоид (Bionoid)

CLIMATE/TERRAIN:	Все
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Всеядный
INTELLIGENCE:	От среднего до исключительного (8-16)
TREASURE:	Особое
ALIGNMENT:	Нейтрально-добрый
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	-3
MOVEMENT:	48
HIT DICE:	12
THAC0:	9
NO. OF ATTACKS:	6
DAMAGE/ATTACKS:	1d8 (x2), 1d10 (x2), 2d8 (x2)
SPECIAL ATTACKS:	Бурлатные атаки, энергетический взрыв, раздавливание
SPECIAL DEFENSES:	См. ниже
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	L (рост 9-11')
MORALE:	Элита (15-16)
LEVEL/XP VALUE:	6,000 каждый

Бионоиды это покрытые хитином, двуногие гуманоидные насекомые с горящим посреди лба круглым самоцветом. Хотя их внешность вселяет страх, но судя по поведению, внешность обманчива. Зародились они как «живое оружие» во время Нелюдских войн.

В боевой форме, также называемой формой чудовища, они высокие, мускулистые с переливающимся всеми цветами радуги экзоскелетом. Из обеих предплечий и головы торчат прочные, похожие на когти лезвия. Помимо стандартной пары фасетчатых глаз у них есть четыре вторичных глаза, которые могут двигаться независимо, как у хамелеона. В суставах виднеются бугрящиеся, похожие на металлические, мышечные волокна.

В гуманоидной форме они худые, мускулистые и откровенно высокие. Все как один обладают спокойным, ровным характером и часто склонны к созерцательности. Двигаются очень экономно, бесполезные жесты или движения крайне редки.

Сражение: В бою проявляется истинная природа бионоидов. Они проводят две рубящих атаки лезвиями на руках, каждая из которых причиняет 1d10 повреждений, одновременно добавляя шипастыми кулаками по 1d8 повреждений. Аналогично, на ногах бионоида имеются пяточные шпоры, наносящие по 2d8 повреждений при лягании или топтании. Он может лягать дважды в раунд. Хитиновые пластины и проворство бионоида дают ему AC -3.

Благодаря своей огромной скорости, бионоиды обычно используют кулаки, предплечья и ноги в комбинации с прыжком, мгновенно выводящим их на дистанцию удара. В близком бою с крупными противниками бионоиды также раздавливают противника в руках, причиняя дополнительные 2d8 повреждений. Это повреждение наносится каждый раунд, пока противник зажат в руках.

Специальные алебарды бионоидов – только бионоиды могут ими сражаться - наносят 1d12 повреждений (плюс премия Силы +6). Этим оружием, оснащенным клинками с каждого конца, можно атаковать одну цель три раза в раунд. Скорость, проворство и опытность во владении этим традиционным спецоружием делает бионоидов внушающими наибольший страх противниками.

Самое мощное оружие бионоидов это похожий на заклинание эффект аналогичный заклинанию третьего круга «огненный шар». Бионоид распахивает две пластины на груди, под которыми скрываются две мембраны с могучим зарядом. Открывание грудных пластин причиняет самому бионоиду 2d4 повреждений, одновременно вызывая повреждения как от заклинания «огненный шар» 6-го уровня в конусе 30 футов. Так эта атака вредит и самому бионоиду, он прибегает к ней в самом крайнем случае. Выпустив заряд, воин должен отдохнуть целый день, прежде чем снова прибегнуть к этому оружию.

«Хрустальный глаз» во лбу бионоида – это его слабое место. В чудовищной форме глаз остается в центре лба бионоида, но в человечской он прячется внутри черепа. Удаление хрустального глаза приведет к немедленному разложению бионоида. Хрустальный глаз содержит сущность своего хозяина, чтобы иметь возможность возродиться. Если глаз расколоть прямым дробящим ударом, это означает неминуемую гибель глаза и бионоида.

Ареал/Общество: Первоначально бионоиды создавались как солдаты в Нелюдских войнах. Эльфы-добровольцы жертвовали собой для переделки в органические боевые машины. После Войн их изгнали в космос, чтобы они не мозолили глаза эльфам. Годы остракизма или жизни поодаль от эльфийского общества, как будто они чумные, взрастили в них глубокое недоверие ко всем эльфийским расам.

Хотя эти бионоиды создавались с инстинктивной жаждой боя без пощады, по сути своей они добрые существа, постоянно борющиеся со своей искусственной стороной, чтобы обуздать ее силы.

Хотя они путешествуют практически по всему дикому космосу, бионоиды предпочитают оставаться в одиночестве. Многие работают моряками на волшебных кораблях, пересекающих Поток, либо же обитают в загородных особняках или замках. Но многие живут отшельниками на одиноких астероидах вдали от обычных торговых маршрутов летучих кораблей. В некоторых случаях сочувствующие положению бионоидов эльфийские общины принимали отдельных бионоидов.

Пусть и редко, но семья бионоидов может насчитывать сотни членов, всегда возглавляемых тем, с кого она началась, будь то первоначальный бионоид или его чистокровные наследники. В семью с радостью принимают симбионтов бионоидов, но те должны поклясться избегать (и не заражать) жителей внешнего мира.

Хотя они были созданы для войны, семья бионоидов содержит себя в основном за счет земледелия. Они отрабатывают боевые приемы в первую очередь как духовную дисциплину. Большинство городов фронтира и космических аванпостов приветствуют общины бионодов.

Экология: Даже воспроизводятся бионоиды путем заражения. Яйца зрелых бионодов дисковидной формы с одним кристаллическим «триггером» в центре. Этот кристалл служит нескольким целям: он привлекает потенциальную жертву, поскольку из-за него яйцо выглядит как волшебный предмет, и он также станет глазом юного бионоида. Когда потенциальный носитель коснется хрустального глаза, сущность носителя пометит яйцо. Яйцо взрывается, прилепляясь к носителю, и растет как симбионт, в конце отделяясь и становясь отдельным бионоидом-куколкой.

Если яйца коснется орк, яйцо взорвется множеством разъедающих нитей, вызывающих мгновенную смерть. Успешный спас-бросок от заклинаний означает, что получено только 2d12 разъедающих повреждений. Если полу-орк сделает успешный спас-бросок, тогда он и бионоид сольются в симбиозе. Злые существа могут сливаться с бионоидами, но подвергаются штрафам за радикальную смену мировоззрения на доброе.

Если яйца коснется эльф, человек или представитель другой гуманоидной расы, оно проникнет в жертву, создав нового взрослого бионоида. Новый бионоид обладает описанными выше способностями, но появляется только в случае опасности, после чего носитель «выпускает зверя», обретая чудовищную форму бионоида. Вдобавок симбиоз

наделяет носителя естественным AC 7. Но носитель должен надевать только обычные, легко заменимые вещи, из-за непредсказуемой природы этого бедствия!

У хрустального глаза AC 0, hp 45 и стоит он около 10,000 gp – но горе, горе покупателю! В хрустальном глазу находится сущность его первоначального владельца. Если предоставить ему живое тело, кристалл покоряет и перестраивает это тело под хранящегося в себе хозяина, что приводит к смерти (в некотором роде) покупателя.

Блазозоид (Blazozoid)

CLIMATE/TERRAIN:	Дикий космос
FREQUENCY:	Редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Любая материя
INTELLIGENCE:	Очень (11-12)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Хаотично-нейтральное
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	7
MOVEMENT:	Fl 36 (B) (или SR 1)
HIT DICE:	15
THAC0:	5
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	8d6
SPECIAL ATTACKS:	Огненное касание
SPECIAL DEFENSES:	См. ниже
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	G (диаметр 30')
MORALE:	Чемпион (15)
LEVEL/XP VALUE:	12,000

Блазозоиды напоминают огромных белых элмаринов (см. «Кладезь знаний пустоты» из коробочного набора «Летучий Корабль») или маленькие кометы молочно-белого пламени. Их сферические тела полностью состоят из огненной плазмы, хотя, путешествуя с волшебными скоростями, они часто тащат за собой хвост голубого пламени.

Это разумные шары живой энергии, наделенные способностью к телепатическому общению. Они всегда встречаются в диком космосе, и никогда на планетах или во флогистоне. Их огненные тела столь горячи, что, едва коснувшись (см. ниже разъяснение «огненного касания»), они сжигают любую материю (включая воздух и воду). Кроме того, их сверхразогретые тела воспламеняют весь флогистон в радиусе ста футов от них. Если блазозоид будет достаточно глуп, чтобы сунуться в океан флогистона, последовавший затем взрыв испарит все в радису мили, включая самого блазозоида. (Подвергшиеся взрыву персонажи должны сделать спас-бросок от разящего дыхания, чтобы остаться в живых. Предметы и существа отлетают на 1d10 миль от эпицентра взрыва, получая по 1d10 повреждений за каждую милю полета).

Сражение: Обычно блазозоиды игнорируют проходящие летучие корабли, если те им никак не мешают. Однако блазозоиды приближаются к кораблям, когда м надо одно из двух: либо прокатиться по флогистону, либо поесть. Если отряд откажется прокатить блазозоид, или если он искал еду, блазозоид атакует.

Блазозодиы атакуют, тараня свои мишени, будь то один человек или целый корабль. Само столкновение причиняет 8d6 повреждений. Затем блазозоид пытается остаться в контакте с мишенью, чтобы поглотить ее огненным касанием. Любая живая жертва блазозоида должна сделать спас-бросок от разящего дыхания, или же вспыхнет ярким пламенем, получая 5d6 повреждений за каждый раунд пребывания в контакте с блазозоидом. Чтобы спастись из объятий блазозоида, требуется успешная проверка Ловкости. Неодушевленным предметам, чтобы не вспыхнуть от объятий блазозоида, требуется сделать спас-бросок от магического огня. Вспыхнув же, они получают по 3d6 повреждений в раунд, пока не прервут их контакт с блазозоидом и не погасят пожар.

Блазозоиды иммунны к огненным повреждениям, что магическим, что обычным.

Кроме того, любое оружие, ударившее блазозоида и провалившее спас-бросок от обычного огня, разрушается от жара (хотя при этом все равно наносит полное повреждение). Оружие с премией +3 и выше иммунно к этому эффекту. Атаки, основанные на холоде или воде, оказывают на блазозоида свой обычный эффект.

Ареал/Общество: Блазозодиы – это порождения огромной, живой звезды. Подобно самим блазозоидам, звезда состоит из живой энергии. К несчастью, эта звезда, именующая себя «Я», не признает материальных существ живыми и, пусть и менее, разумными. Таким образом, она верит, что во всей вселенной есть только одно разумное существо – она сама. Чтобы выяснить, так ли это на самом деле Я сформировала из своего тела миллионы посланцев, и разослала их по дальним уголкам вселенной в поисках другой живой звезды.

Блазозоиды и есть эти посланцы. Несмотря на свою разумность, они совершенно неспособны поменять базовые верования, впечатанные в них в момент творения Я. Таким образом они не верят, что материальные существа, такие как персонажи, по-настоящему разумны. Вместо этого они рассматривают материальных существ в качестве источников пищи или, в лучшем случае, транспортных средств для пересечения флогистона.

Экология: Блазовоиды не могут размножаться, они должны быть сотворены из тела Я. Они едят, или заправляются, получая энергию от сжигания материи. Поскольку их тела полностью состоят из энергии, насытившийся блазозоид может достигать 60 футов в поперечнике, в то время, как голодный временами ужимается менее чем до 10 футов (а пламя умирающего с голоду начинает светиться слегка желтоватым оттенком).

Когда они встречаются в глубинах дикого космоса (т.е. поблизости от хрустальной скорлупы), блазозоиды явно чего-то хотят от проходящего летучего корабля – то ли съесть корабль и экипаж, то ли убедить команду отвезти их в другую хрустальную сферу. Часто блазозоид согласен выполнить некую услугу в обмен на проезд. Однако, если его не кормить во время поездки, достигнув следующей хрустальной сферы, он может наброситься на экипаж. Чтобы перевозить блазозоида во флогистоне, его надо полностью поместить в огнеупорный контейнер, скажем, из железа, камня и т.д. Если просто поместить его под палубу, то эффект при входе во флогистон будет самым катастрофичным.

Кровосися (Bloodsac)

CLIMATE/TERRAIN:	Дикий космос
FREQUENCY:	Редкий
ORGANIZATION:	Рой
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Кровь
INTELLIGENCE:	Полу (3)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Хаотично-злой
NO. APPEARING:	3d4
ARMOR CLASS:	6
MOVEMENT:	3, Fl 18 (C)
HIT DICE:	4+4
THAC0:	16
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	2d10
SPECIAL ATTACKS:	Ошеломляет
SPECIAL DEFENSES:	Нет
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	S (диаметр 4')
MORALE:	Очень стойкий (420)
LEVEL/XP VALUE:	420

Кровосиси (техническое название «хаагатга») это кляксовидные кровососы, в молчании скользящие по дикому космосу в поисках крови. Под последней обычно подразумеваются летучие корабли с экипажами теплокровных матросов.

Эти космические ужасы представляют собой лишенные формы пульсирующие мешки из сине-черной слегка прозрачной пленки наполненные жидкостью. Пленка покрыта крохотными окруженными лезвиями присосками, с крошечными же искорками серебряного или желтого цветов. Кровосиси напоминают кусок летящего ночного неба. Над их телами вьется знакомый запах крови.

Путешествуют кровосиси стаями, используя свою природную маскировку, чтобы пикировать на ничего не подозревающие корабли, ошеломляя экипаж и высасывая из него кровь. Иногда этих тварей называют «звездными вампирами». Речью не обладают.

Сражение: Кровосиси бесшумно перемещаются в диком космосе, выискивая теплокровные жертвы при помощи инфравидения. Они беззвучно планируют на палубу летучего корабля, вероятнее всего на находящийся на орбите возле планеты, и стараются застать матросов на палубе врасплох. Маскирующая окраска налагает на противников штраф -2 к броскам ошеломления. Часовые могут с вероятностью 1% за пункт Интеллекта или Мудрости (того, что выше) заметить рой. Часовым дается только один шанс заметить кровосисей, прежде чем монстры атакуют.

Если это только возможно, кровосиси нападают сзади, получая +2 к броскам атаки.

Попав по жертве, кровосися погружает свои крохотные соски ей под кожу и начинает сосать кровь, причиняя 2d10 повреждений. Присосавшись, кровосися уже не отцепится, пока его не оттащат или пока жертва не будет высосана досуха. Чтобы оттащить кровосисю, требуется проверка Силы. Если тварь оторвется, жертва получит дополнительно 1d10 повреждений от разрывающих ее плоть присосок кляксы. Если клякса остается на жертве, она автоматически наносит 2d10 повреждений каждый раунд (броски атаки не требуются). По мере того, как крововися выпивает кровь из жертвы, его окрас меняется от темно-синего до болезненно фиолетового.

Высосав жертву, кровосися выпускает полую иглу, которую вводит в основание черепа жертвы. Через эту иглу клякса высасывает мозговую жидкость. Этот процесс занимает один раунд, после чего кровосися улетает, насытившись – пока насытившись.

Собранная им жидкость содержит воспоминания и знания жертвы. Таким образом, если жертву воскресить, она будет лишена воспоминаний о своей личности и, хотя у нее и будут полные hp, по сути она будет персонажем 0-го уровня в умениях, THAC0, спас-бросках и навыках. Вся память утрачивается. Жертва все-таки сохраняет основные умения, чтобы заботиться о ежедневных нуждах, и способность говорить на одном языке (чаще всего всеобщем).

Утраченную память могут восстановить заклинания типа «восстановления» или «желания», также можно изловить высосавшего мозговую жидкость кровосися и опорожнить его над жертвой, прежде чем она восстанет из мертвых.

Ареал/Общество: У роев кровосисей нет вожаков. Они просто следует за тем, кто сейчас нацелен на еду. Они скитаются диким космосом, никогда не спят, никогда не устраивают логов и не опускаются на планеты. Кровосиси ненавидят гравитацию, потому что иначе их тела рухнут вялыми грудами протоплазмы.

Экология: Кровосиси – это паразитирующие хищники, вызывающие сильный страх у теплокровных существ всех мировоззрений и рас. Они размножаются, откладывая 6d6 яиц в жертву, из которой полностью высосана кровь. Вероятность того, что каждый из убивших жертву кровосисей – самка, и что она отложила в жертву яйца, составляет 50%. Яйца проклюнутся через 2d6 дней, взорвав тело изнутри и выпуская чудовищно голодных молодых кровосисей (1 HD у каждого, в раунд наносит 1d8 повреждений высасыванием крови).

Кровосисями интересуются живодеры разума, особенно их способностью высасывать мозговую жидкость. Некоторые живодеры разума держат натасканных кровосисей – особо смертоносное сочетание.

Самоцветный жук (Buzzjewel)

CLIMATE/TERRAIN:	Дикий космос
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Рой
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Самоцветы
INTELLIGENCE:	Животный (1)
TREASURE:	Особое
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	10-60
ARMOR CLASS:	-3
MOVEMENT:	3, Fl 24 (A)
HIT DICE:	1+1
THACO:	19
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	1d8+яд
SPECIAL ATTACKS:	Яд
SPECIAL DEFENSES:	См. ниже
MAGIC RESISTANCE:	45%
SIZE:	T (длина 6 дюймов)
MORALE:	Нестойкий (2)
LEVEL/XP VALUE:	650

Самоцветные жуки – это безобидные насекомые, чей дом дикий космос. Они путешествуют сквозь космос прекрасными разноцветными роями. Их, как и мотыльков, привлекают источники света. Громкое жужжание крыльев и разноцветное облако отраженного их телами света позволяют морякам точно сказать, что приближается рой самоцветных жуков.

Тела самоцветных жуков частично и есть драгоценные камни, непрозрачного цвета от рубиново-красного до изумрудно-зеленого и аквамариново-голубого. Когда самоцветный жук умирает своей или насильственной смертью, органическая часть его тела отсыхает, оставляя небольшой камешек орнаментального класса (самый дешевый) стоимостью 5 gp – останки съеденных жуком минералов. Один самоцветный жук из тысячи производит драгоценный камень более высоких классов, с третьего по шестой.

Подобно прочим насекомым, тела самоцветных жуков делятся на три сегмента: голова, грудь и брюшко. Глаза самоцветных жуков фасетчатые и довольно чувствительные к свету. У каждого самоцветного жука есть две пары прозрачных крыльев, похожих на стрекозиные, и три пары ножек, которые во время полета поджимаются к телу.

Сражение: Хотя самоцветные жуки и роятся вокруг источников света, живых существ они пугаются. Их не так-то просто разозлить – рой самоцветных жуков пассивно снесет 1d4 раунда нападений. После этого наконец-то разъярившийся рой атакует обидчика и всех в поле зрения.

У всех самоцветных жуков есть крохотные острые зубки. Поскольку живая плоть им не по вкусу, то, укусив, они быстро отцепляются. Нападают роями в 10-20 особей на одного противника (10 – против полурослико в, карликов и прочих малых противников). Вероятность роя попасть определяется единым броском атаки. Рой окружает жертвы со всех сторон, а потому те не получают премии Ловкости к AC.

Каждый рой из 10 самоцветных жуков наносит 1d8 повреждений. Для каждого очка повреждения, причиненного роем, существует 10% вероятность, что в рану попадет яд типа N. Время действия яда один раунд. При проваленном спас-броске от яда жертва получает 4d8 повреждений, при успешном – 2d8 повреждений.

Устойчивость самоцветных жуков к магии иногда отражает заклинания обратно к заклинателю. Если заклинание не срабатывает из-за устойчивости насекомых к магии, значит оно отразилось к заклинателю. Если оно не срабатывает, потому что самоцветные жуки выполнили спас-бросок от него, значит оно не отразилось.

Ареал/Общество: Самоцветные жуки обитают в крохотных сотовых коридорах под самой поверхностью астероидов. Они инстинктивно избегают миров с гуманоидным населением. Воздух самоцветным жукам не требуется.

Как правило, самоцветные жуки обитают на астероидах, богатых самоцветами. Самоцветы служат их главным источником пищи, хотя при нужде насекомые могут есть любые минералы или камни. Любопытно, жемчуг для самоцветных жуков ядовит. Отравившийся самоцветный жук чернеет и не превращается в ценный камень.

Общаются самоцветные жуки движениями тел, как пчелы. Когда рой жуков находит новый источник самоцветов, он возвращается в старое логово и исполняет танец, поясняющий остальным, где находятся новые залежи. Мудрецы карликов с давних времен пытаются расшифровать этот танец, чтобы самим получить самоцветы, и по сю пору безрезультатно.

Призвать самоцветных жуков можно различными заклинаниями, призывающими насекомых, будучи призванными, они ведут себя как наземные насекомые. Однако обратите внимание, если их призывают, чтобы убить ради самоцветов, заклинатель утрачивает над ними контроль, и разъяренный рой сразу же атакует.

Экология: Вклад самоцветных жуков в экосистему нулевой. На самом деле, расы, добывающие самоцветы, сильно не любят этих мелких пожирателей драгоценностей. Гномы называют их «погибель самоцветов», а единственное цензурное название их у карликов «кусачие погремушки».

Из-за непредсказуемой ядовитости их укусов, большинство мудрых существ противится соблазну быстрого обогащения по схеме: наловить жуков и убить их ради самоцветов. Низкая стоимость их трупиков не окупает риск.

Доувары же и впрямь используют живых самоцветных жуков в клетках в качестве валюты, во многом к ужасу прочих цивилизованных рас. Ходят слухи, что доувары также экспериментируют с самоцветными жуками, откармливая их самоцветами высоких классов, чтобы выяснить, оставит ли умерший жук более дорогой камень.

Chakchak

Оригинал данного монстра не найден. Известно, что это были специально выведенные боевые скро, с костяными топорами вместо рук.

Чаттур (Chattur)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой космос
FREQUENCY:	Обычный
ORGANIZATION:	Стая
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Всеядный
INTELLIGENCE:	Низкий (5-7)
TREASURE:	B
ALIGNMENT:	Хаотично-добрый
NO. APPEARING:	2-24
ARMOR CLASS:	7
MOVEMENT:	12
HIT DICE:	1-1
THAC0:	20
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	1d4 (или оружием)
SPECIAL ATTACKS:	Нет
SPECIAL DEFENSES:	Нет
MAGIC RESISTANCE:	Стандартная
SIZE:	S (рост 1'-2')
MORALE:	Средняя (10)
LEVEL/XP VALUE:	15

Чаттуры – это маленькие млекопитающие, демонстрирующие черты как приматов, так и грызунов. Зверьки худощавые, быстрые, с очень ловкими передними лапками с когтистыми пальцами и противостоящим большим пальцем. У них широкие лица, а глаза кажутся еще шире, с невинным взглядом, который многие люди находят привлекательным. Глаза этих существ обрамляют полоски черного меха, совсем как «маска» у енота. Именно по этой причине, а не за какие-то противоправные действия, чаттуров и прозвали «космическими бандитами».

Их можно повстречать на многих космических судах – часто даже втайне от экипажа. Обычно, если присутствие обнаруживается, их терпят – по крайней мере, если найдут их нейтральные или добрые по мировоззрению команды.

С чаттурами связано немало предрассудков. Считается, что их присутствие на корабле приносит удачу. Плохое обращение с чаттуром обязательно аукнется обидчику в недалеком будущем. Самое большое значение придается покидающим судно чаттурам – это считается открытым предупреждением о скорой судьбе судна.

У чаттуров есть свой собственный язык, который во многом звучит похоже на попискивание бурундуков. Многие взрослые, прослушав всю жизнь разговоры на всеобщем, выучивают этот язык.

Сражение: Будучи не очень воинственной расой, чаттуры сражаются только защищая свое гнездо, родичей или друзей. Их когти вкупе с зубами составляют 1d4 повреждений. Чаттур пытается запутаться в ногах у противника, запутать его в сети или веревке, изводить его в бою тем или иным способом. Когда речь идет о том, чтобы использовать свой потенциал, чаттуры непревзойденны.

Немного поднатаскав, можно научить чаттура пользоваться короткими мечами, метательными копьями (их они используют для рукопашной, а не дальнего боя) или крохотными арбалетами (1d4 повреждений, дальность 3/6/9, 1 выстрел/раунд). Как правило, в любом данном логове около 20% чаттуров способны вести бой с оружием.

Ареал/Общество: Чаттуры не собираются особо большими общинами, редко можно встретить 100 чаттуров вместе. Однако их кланы и пещеры можно сыскать практически повсюду. Они группируются вокруг патриарха или матриарха. Пол не играет

особой роли, за исключением деторождения, ряды обученных солдат примерно поровну состоят из самцов и самок.

Они настоящие специалисты в том, чтобы пробраться на корабль и найти место для жилья, где они останутся ненайденными неделями, месяцами или годами. Они обустраивают очень уютные жилища, подбирая для этого на корабле все, что только можно.

Хотя чаттуры могут жить на переполненном корабле посреди великой суматохи, они редко вмешиваются в корабельные дела. Это одна из причин, по которой их присутствие столь легко терпится, хотя их склонность к подбиранию плохо лежащего не раз и не два доставляла им неприятности.

Чаттуры часто становятся жертвами злобных кривунов. Хотя одинокий чаттур не имеет никаких шансов против кривуна, социальная структура чаттуров позволяет им работать сообща. Часто хаотичного кривуна заманивают в ловушку, где за него принимается группа чаттуров.

Экология: Чаттуры могут процветать в любом климате. Они едят самую разную пищу, и охотно приспосабливаются к новым диетам и окружению. Они обладают способностью выращивать достаточно чаттуров, чтобы с удобствами населить все доступное жилое пространство без перенаселенности.

Когда данная пещера комфортно заселена, пары молодых чаттуров отбывают восвояси, стараясь уплыть зайцами на борту космоходного судна или найти укрытое логово на планете или астероиде.

Механические ужасы (Clockwork Horror)

SPECIES:	Медь	Серебро	Электрин	Золото	Платина	Адамант
CLIMATE/TERRAIN:	Любой неводный					
FREQUENCY:	Необычный	Редкий	Редкий	Очень редкий	Уникальный (оч. редкий)	Уникальный
ORGANIZATION:	Раса	Раса	Раса	Раса	Раса	Раса
ACTIVITY CYCLE:	Любой	Любой	Любой	Любой	Любой	Любой
DIET:	Нет	Нет	Нет	Нет	Нет	Нет
INTELLIGENCE:	Низкий (5 - 7)	Средний (8 - 10)	Очень (11 - 12)	Высокий (13 -14)	Исключит. (15 - 16)	Гений (17 - 18)
TREASURE:	Нет	Нет	Нет	Нет	Нет	Нет
ALIGNMENT:	Законно-злой					
NO. APPEARING:	2 - 20	1 - 10	1 - 6	1	1	1
ARMOR CLASS:	4	2	0	-2	-4	-6
MOVEMENT:	9	9	9	9	9	9
HIT DICE:	2	3	4	5	6	7
THAC0:	19	17	17	15	15	13
NO. OF ATTACKS:	1	1	1	1	1	1
DAMAGE/ATTACK:	1 - 4	1 - 6	1 - 8	1 - 10	1 - 12	1 - 20
SPECIAL ATTACKS:	Нет	Самострел	Паровик	Громобой	Громобой	Дезинтегратор
SPECIAL DEFENCES:	См. ниже					
MAGIC RESISTANCE:	10%	20%	30%	50%	70%	90%
SIZE:	S (диаметр 24 дюйма)					
MORALE:	Бесстрашный (20)					
XP VALUE:	65	120	175	975	1,400	6,000

Если представить себе хрустальные сферы клетками в организме космоса, то механические ужасы будут вирусами, пришедшими, чтобы уничтожить организм.

Механические ужасы – это вид арканного аппарата. Они напоминают механических пауков (хотя у них только по четыре ноги). Само тело ужаса всего лишь двух футов в диаметре, но ноги увеличивают общий диаметр существа до, примерно, четырех футов. В передней части тела находится кристалл, позволяющий ужасу видеть. Два углубления по краям этой линзы служат ужасу органами слуха. Две конечности (расположенные где-то под слуховыми тарелками) служат различным целям, описанным ниже.

Тело ужаса всегда отливается как единый кусок металла определенного типа. Самый распространенный тип ужасов создается из меди, но бывают еще серебряные, электриновые, золотые, платиновые и даже адамантовые. Поверхность тела всегда тщательно отполирована и покрыта пульсирующими рунами мистической силы.

Механические ужасы общаются друг с другом посредством щелчков, гудений и аналогичных механических звуков. Точная природа их языка неизвестна. Однако есть поверье, что ужасы используют разновидность морзянки, похожей на ту, которой пользуются моряки и космоходы, когда общаются световыми сигналами.

Сражение: Обороняются все ужасы одинаково. Они иммунны ко всем заклинаниям, чье воздействие зависит от биологических функций. Примеры таких заклинаний включают «нанести/вылечить раны», «фальшивая смерть», «полиморф» и «облако убийца». Кроме того, на них не действуют все заклинания, влияющие на сознание, такие как «очаровать», «гипноз» или «страх». На них воздействуют только те заклинания, которые имеют власть над неживыми объектами. Заклинание «разбить», направленное на зрительный кристалл ужаса, ослепит его на один раунд за уровень заклинателя. Аналогично, «развеять магию» парализует ужас на то же время.

Вдобавок, все ужасы иммунны к воздействию электричества (волшебного или мирского). Холод и жара действуют на них как обычно, то же самое можно сказать и всех прочих типах заклинаний.

Медные ужасы

Наиболее часто встречаемые ужасы – это медные. В то время как во все прочие ужасы встроено то или иное оружие, у медных ужасов такое снаряжение отсутствует. Медные ужасы служат рабочей силой расы. Тем не менее, специальные конечности, которые они используют для повседневной работы, часто можно более-менее успешно использовать в бою. Когда медный ужас вынужден вступить в рукопашную, он может атаковать один раз в раунд на 1d4 повреждений. Следует заметить, что точная природа атаки может варьироваться в зависимости от выполняемой ужасом работы.

Серебряные ужасы

Серебряные ужасы встречаются реже своих медных сородичей, но они гораздо опаснее. Серебряные ужасы – это воины расы. Часто встречаются в качестве патрульных или стражей на рабочих участках или в регионах, где господствуют ужасы.

Правый манипулятор-рука серебряного ужаса приспособлен для выполнения двоякой цели. Во-первых, он может хватать и оперировать с объектами подобно человеческой руке, во-вторых, может выпускать острые лезвия для боя. Выпущенные лезвия вращаются с высокой скоростью, превращая манипулятор в смертоносную циркулярную пилу, которая наносит 1d6 повреждений.

Также у серебряного ужаса есть и стрелковое оружие. Там, где у медных ужасов находится вторичный манипулятор, у серебряных ужасов – полая черная трубка. Известное как «самострел», это оружие представляет пружинный механизм, с большой скоростью выстреливающий зазубренные дротики. Дальность действия дротиков 1/2/4, повреждение 1d3, скорострельность один в раунд.

Электриновые ужасы

Электриновые ужасы выполняют роль офицеров или надзирателей. Часто их можно встретить во главе патруля серебряных ужасов или направляющих действия большого количества медных ужасов.

Электриновые ужасы оснащены той же комбинацией манипулятора/пилы, что и серебряные ужасы. Однако лезвия у электриновых ужасов еще острее и опаснее, чем у серебряных. Поэтому пила электринового ужаса наносит в бою 1d8 повреждений.

Вместо самострела натяжного действия, у электриновых ужасов стоит паровик, использующий для стрельбы пар под высоким давлением. Как и для самострела, скорострельность составляет один выстрел в раунд. Дальность паровика 2/4/8, а повреждения он его дротиков 2d4.

Золотые ужасы

Золтые ужасы – это высокопоставленные члены социальной структуры ужасов. Как правило, на планете есть только один золотой ужас, чья задача заключается в руководстве действиями всех ужасов в этом мире. Помимо острого интеллекта боевые возможности золотого ужаса позволяют ему более чем достойно справиться со своим заданием.

Пила золотого ужаса – это одно из острейших известных устройств для порезки. В бою она наносит 1d10 повреждений. Вторая рука золотого ужаса представляет собой черную трубку, известную как «громобой». Каждый второй раунд в бою громобой может испускать молнию, которая действует как одноименное заклинание и наносит 3d6 повреждений. Разрешается сделать спас-бросок от заклинаний, чтобы получить лишь половину повреждения.

Платиновые ужасы

Вряд ли в любой конкретной хрустальной сфере будет больше одного платинового ужаса. Если золотые ужасы руководят действиями младших ужасов, то платиновые руководят золотыми.

Оружие платинового ужаса такое же, как у злотого: пила и громобой. Однако платиновая пила наносит 1d12 повреждений, а громобой – 4d8 (и может стрелять каждый раунд). Разрешен спас-бросок от заклинаний для половины повреждения.

Адамантовый ужас

Так называемый «отец» расы Механических ужасов. Известно о существовании

только одного адамантового ужаса. Холодная и расчетливая сущность, адамантовый ужас обожает замысловатые стратегии и окольные пути.

Если втянуть его в настоящий бой – редкое – событие – адамантовый ужас окажется отнюдь не беспомощным. В первой линии обороны у адамантового ужаса будет его верная пила. Она даже еще опаснее, чем у платинового ужаса, и может причинять 1d20 повреждений при успешном ударе.

У адамантового ужаса нет громобоя, но зато есть оружие, известное как «палочка кошмара». Каждый раунд палочка кошмара может действовать как заклинание «дезинтеграция» с дальностью 50 ярдов. Разрешен спас-бросок от заклинаний, чтобы избежать смертельного эффекта палочки кошмара.

Ареал/Общество: Мудрейшие из мудрецов рассказывают о древней гуманоидной расе, известной только как «Утраченные». Записи об их происхождении давным-давно стерлись, но об их кончине до сих пор ходят жуткие истории.

Утраченные обожали механизмы. Чем более тонкими и разумными были их устройства, тем больше их любили. Однако, в конце концов собственная любовь к подобным игрушкам привела к падению потерянных. Один из самых блестящих мастеров-изобретателей построил величественную адамантовую машину, которая работала столь совершенно, что никто, кроме создателя, не мог вникнуть в ее операции. Вдобавок, он сплел над своим детищем могущественные заклинания, дарующие ему разум и мистические способности. В благодарность за свое создание адамантовая машина убила изобретателя.

На протяжении нескольких следующих десятилетий адамантовый ужас построил армию механических последователей, по своему образу, но хуже качеством (с меньшим подобием). Когда ужасы набрались сил в своей сфере, они изничтожили там все живое. Под конец они разорвали на части миры в своей сфере и пустили полученное сырье на строительство все новых и новых ужасов.

Прошли столетия, в течении которых ужасы были заперты в сфере Утраченных. Они были обречены навечно оставаться в своей родной сфере, не посети ее флот пауков смерти неоги. Неоги пришли в поисках рабов и «скота» для еды. Вместо этого они нашли смерть. Один за другим их корабли сменили хозяев. Под конец, неоги и их рабы очутились в жизнесосах.

Получив способность путешествовать между хрустальными сферами, механические ужасы начали распространяться. Каждая встреченная ими хрустальная сфера захватывалась, а ее миры обирались до нитки. И не было спасения для живущих в обреченной сфере.

Общество Механических ужасов, если его можно так назвать, очень жесткое, почти военное. У ужасов нет отдельных личностей, вместо этого у них задание: раса должна выжить.

Стоит только ужасам занять плацдарм на планете, и все живые существа этого мира будут восприниматься ими как угроза. Из чего логически, для ужасов, следует, что от подобных существ надо избавиться – а в избавлении от живых существ механические ужасы настоящие эксперты.

Экология: Поскольку механические ужасы не являются природными творениями, им нет места в экологии посещаемых ими миров. Однако, они вносят радикальные изменения в эти миры.

Флот ужасов (почти всегда состоящий из 10d10 захваченных кораблей неоги), оставляет за собой миры, полностью лишенные всех природных ресурсов. Металлы добыты, живые существа устранены как бесполезные и создающие проблемы, и все, что можно эксплуатировать, выкачано насухо. Этот процесс занимает только два или три столетия.

Могучее оружие ужасов высоко ценится мастерами-изобретателями. Хотя оно не сохраняет своих сил после отделения от ужаса, но его интересно изучить.

Колосс (Colossus)

CLIMATE/TERRAIN:	Дикий космос
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиночка или клан
ACTIVITY CYCLE:	День
DIET:	Травоядный
INTELLIGENCE:	От низкого до среднего (5-10)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Любое хаотичное
NO. APPEARING:	1 или 1-6
ARMOR CLASS:	10
MOVEMENT:	48, Fl 24 (E)
HIT DICE:	35
THAC0:	3
NO. OF ATTACKS:	1 каждые 2 раунда
DAMAGE/ATTACKS:	50-100 (или 5-10 очков корпуса)
SPECIAL ATTACKS:	Оглушающий хлопок, швыряет булыжники
SPECIAL DEFENSES:	Нет
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	G (рост 60')
MORALE:	Нестойкий (6)
LEVEL/XP VALUE:	27,000

Это тугодумные великаны 60 футов ростом и 70 тонн весом. Хотя они и не родственны великанам известных миров, но в общих чертах они гуманоидны.

По сравнению с человеческими пропорциями, у них слишком маленькая и слишком короткие ноги. Черты лица обычно толстые и выпуклые. Лбы у них резко наклонены назад, а носы представляют собой круглые кляксы плоти. Зубы редко бывают прямыми, но всегда с неровными краями. Пальцы короткие и толстые, совершенно непригодные для тонких манипуляций. Цвет глаз и волос у колосса может быть любым, но самый распространенный – черный. Голоса их подобны раскатам грома, понятные, но медленные и глубокие.

Колоссы носят тяжелую, грубую одежды – обычно тунику, штаны и сандалии. Все это довольно грубое, поскольку портняжничество слишком тонко для любого из колоссов, вынужденных им заниматься. Одежды могут быть почти любого цвета, без малейшего намека на чувство моды. Нередко можно увидеть большие заплаты, покрывающие прорехи и разрывы. Колоссы никогда не носят оружие или доспехи, хотя могли бы, если бы хотели.

Сражение: По сравнению с человеком, колосс движется медленно и неуклюже. Как результат, его скорость составляет только одну треть от той, которая должна быть при шаге в 30 футов.

Его THAC0 гораздо ниже ожидаемого, потому что он такой медлительный. На самом деле, он может атаковать только каждый второй раунд, либо бья кулаком, либо наступая ногой. Кроме того, существа, инже 25 футов, получают премию AC -2, а те, кто ниже 10 футов – премию AC -4.

Но когда колосс умудряется попасть, жертва должна делать спас-бросок от смертельной магии (неудача означает смерть), помимо наносимого повреждения (см. DMG, стр. 75). Любой удар может причинять структурные повреждения. Режущее и дробящее оружие не оказывает никакого эффекта.

Колосс может с огромной силой хлопнуть в ладоши, вызвав оглушающую вибрацию. Вибрация сродни взрывной волне. Она имеет радиус действия 60 футов и вынуждает каждого в этом радиусе делать спас-бросок от паралича; неудача означает, что

жертва оглушена на 1d3 раундов. Все персонажи в радиусе воздействия автоматически теряют слух на 1d6 ходов.

Колосс может швырять булыжники на расстояние до 500 ярдов на 5d10 повреждений, но целится он столь плохо, что редко попадает туда, куда целился.

В диком космосе колосс достаточно велик, чтобы быть самому себе кораблем. В действительности, у него тот же запас воздуха, что и у 15-тонного корабля. Он потребляет воздуха как полный экипаж из 10 человек. Колосс может месяцами плыть в космосе, не испытывая нехватки кислорода.

Однако пища и вода могут быть проблемой. Единственный способ перемещения в космосе – это отпрыгивать от твердой поверхности, что означает, что колосс сам по себе движется очень медленно. Вполне возможно приделать к нему кормило летучего корабля, превратив его в скоростной летучий «корабль» с классом маневренности E. Плоскость гравитации делает прогулочными поверхностями спину и живот колосса.

Ареал/Обитание: В диком космосе эти простоватые существа встречаются поодиночке. Обычно это заблудившиеся путешественники. Они рассказывают о родине, называемой Архоад, предположительно, это планета. Это мифическое место никогда не обнаруживалось, и колоссы никогда не могли описать, как его найти, или как они заблудились. Это одна из больших загадок дикого космоса.

Они говорят о близких семьях на Архоаде, так что подразумевается, что у них клановое общество. Поскольку они, вероятно, не могли изготовить свою собственную одежду, многие ученые допускают, что они были рабочими или рабами еще одной расы, хотя нет никаких улик в пользу этой теории. Ответственность за бедственное положение колоссов приняли рейгары.

Добрые колоссы довольно дружелюбны и помогают путешественникам. Злые занимаются мародерством и убийствами, уничтожают имущество ради чистой радости уничтожения. Ни та, ни другая разновидность не считается особо смышленой. Единственная долговременная цель, которая у них есть, это найти Архоад. Однако, такое впечатление, что они даже не знают, как взяться за поиски.

Экология: Никто и никогда не видел больного колосса, и не видел, как они умирают от чего-либо, кроме ранений. Хотя известно, что они двуполы, детей также никто не видел. Кажется, что они не стареют, по крайней мере, на протяжении тех нескольких столетий, что они присутствуют в известном космосе. Они могут есть практически любой тип растений. Злые колоссы едят мясо, но, кажется, они в нем не нуждаются. Считается, что они это делают только для устрашающего эффекта.

Кометный скакун (Comet steed)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой космос
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Травоядный
INTELLIGENCE:	Полу- (2-4)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	7
MOVEMENT:	24, Fl особое
HIT DICE:	4
THAC0:	17
NO. OF ATTACKS:	3
DAMAGE/ATTACKS:	1-6/1-6/1-6
SPECIAL ATTACKS:	Нет
SPECIAL DEFENSES:	Звездная пыль
MAGIC RESISTANCE:	25%
SIZE:	L (10')
MORALE:	Средняя (8-10)
LEVEL/XP VALUE:	650

Внешне кометный скакун во многом напоминает большого, здорового боевого коня, всегда чисто белой масти. Однако на этом подобие с планетными лошадьми и заканчивается. Кометные скакуны – уроженцы космоса, они могут путешествовать в диком космосе и флогистоне. Их постоянно окружает мельчайший, светящийся туман, на самом деле это облако звездной пыли. Когда кометный скакун летит сквозь космос, пыль следует за ним хвостом, отсюда и название.

Сражение: Кометные скакуны не воинственны и склонны избегать сражения елико возможно. Учитывая огромную скорость, с которой они путешествуют, эти животные могут, если захотят, избежать сражения. У скакунов потрясающая естественная способность путешествовать со скоростью волшебного путешествия (в бою считается, что SR лошади равен 7!), что делает этих редких существ высоко ценимым верховым животным.

Кометные скакуны атакуют передними копытами и кусаются, причиняя по 1-6 повреждений каждым успешным попаданием. Однако подобная форма атаки для кометного скакуна крайне редка. Подобно стандартным лошадиным, они склонны убегать при любом признаке опасности. Только летучие корабли с SR 7 или выше способны не отстать от этих животных.

Звездная пыль, испускаемая кометным скакуном, имеет свое боевое предназначение. Важнее всего, что эта пыль придает животному магической устойчивости. Вторичная ее функция, когда скакун вступает в бой, собираться в этом месте и ослеплять противников скакуна. Любой, участвующий в сражении с кометным скакуном, получает -4 к попаданию из-за слепоты. Успешный спас-бросок от разящего дыхания позволит частично сохранить зрение, и атаки будут делаться при -2. 1 ход спустя после прекращения воздействия пыли слепота проходит.

Ареал/Общество: Кометные скакуны очень одинокие животные. Они никогда не попадаются в компании других существ или представителей своего вида. Их жизненная продолжительность примерно 200 лет.

Кометные скакуны спариваются раз в жизни, в длящемся всего лишь несколько дней ритуале. Во время брачного ритуала самец и самка спариваются, после чего самка вынашивает только единственного жеребенка.

Есть всего два способа обзавестись кометным скакуном в качестве верхового животного. Первый – поймать молодого скакуна и вырастить его для верховой езды. Поскольку молодые скакуны первый год своей жизни лишены способности путешествовать со скоростью волшебного путешествия, поймать молодого жеребенка относительно легко. Сложным будет найти жеребенка, учитывая огромную редкость кометных скакунов.

Второй способ разжиться звездным скакуном заключается в использовании *кольца кометы*. Это зачарованное кольцо используется для призыва кометных скакунов, чтобы использовать их как временных верховых животных. Описание этого волшебного предмета дается в приложении к этому приключению.

Экология: Кометные скакуны травоядные, поэтому они часто садятся на планеты попастись, но не более чем на несколько дней. Затем они отправляются назад в космос и путешествуют, пока им не повстречается другая планета. Животные едят только два или три раза в месяц, поэтому они могут преодолевать огромные расстояния в космосе без еды.

Звездная пыль кометного скакуна высоко ценится алхимиками, поскольку ее можно использовать в приготовлении могущественного *зелья магической устойчивости*. Звездную пыль можно собрать после прохождения кометного скакуна в этом месте. Однако через 1 ход пыль рассеивается и исчезает.

Созвездник (Constellate)

CLIMATE/TERRAIN:	Дикий космос
FREQUENCY:	Обычный
ORGANIZATION:	Созвездие
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Нет
INTELLIGENCE:	Низкий (5-7)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	5 (-10)
MOVEMENT:	По-разному
HIT DICE:	N/A
THACO:	2
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	См. ниже
SPECIAL ATTACKS:	См. ниже
SPECIAL DEFENSES:	Нет
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	G (от 1 до 100 млн. кв. миль)
MORALE:	Бесстрашный (19-20)
LEVEL/XP VALUE:	N/A

Мирные созвездники состоят из маленьких пятнышек света, собирающихся в созвездия – группы звезд, внешне похожие на самые разные предметы и живых существ. Каждое созвездие окружает призрачный образ того предмета, которое оно изображает – это и есть созвездник. Эти призрачные образы изображают волков, мечи, воинов и т.д.

Цвет отдельных звезд может варьироваться, но большинство голубовато-белые. Цвет звезд может иметь отношение к их возрасту. Звезды никогда не покидают свою группу-созвездие.

Сражение: Созвездники предпочитают избегать боя, когда это возможно. В основном они улетают от опасности (при этом сильно озадачивая астрономов!). После того, как опасность минует, созвездник возвращается на свое место.

Когда вожак клана аперуза (см.) призывает созвездника, его природа радикально изменяется. Свидетели видят, как с небес падает огромная теневая фигура, напоминающая созвездие. Звезды перемешиваются и хаотично двигаются внутри тела созвездника. Он может по желанию изменить свой размеры, обычно сохраняя его неизменным относительно наблюдателей – к примеру, созвездник Пантеры выглядит размером с пантеру, что на небе, что на палубе корабля.

Созвездник обретает специальные способности изображаемого им персонажа или предмета: например Лебедь может бить крылами, а созвездие Рейстлина-Фистандантилуса из Криннского космоса может применять «остановку времени».

Если созвездник того пожелает, он может сражаться в своем полном размере – часто это миллионы квадратных миль! Полноразмерный созвездник может крушить всем своим огромным телом, причиняя по 2d20 повреждений за каждые 1,000 кв. миль своей площади. Дальность такой атаки равна его размеру. Использовать ее можно каждый второй раунд. Также созвездник может с непогрешимой меткостью швырять стрелы энергии (называемые «стрелами солнца»). Стрелы солнца причиняют 2d12 повреждений за каждые 1,000 кв. миль площади созвездника. Считается, что дальность действия стрел солнца составляет до 500,000 миль. Расстояние не уменьшает причиняемые повреждения, но снижает меткость. На ближних дистанциях (1-125,000 миль) бросок атаки делается без штрафов, на средней (125,001-250,000 миль) со штрафом -2, и на дальней (250,001-500,000

миль) со штрафом -5. Созвездник может применять эту атаку раз в раунд, даже в одном раунде с сокрушающим ударом.

Стрела солнца напоминает конус диаметром 1,000 миль. Если приплюсовать область воздействия к силе стреле солнца, выйдет, что созвездник может от нечего делать буквально крушить планеты. Кое-кто считает, что пояс астероидов Мясорубки в небесах Серого космоса в действительности оставлен атакой созвездника. Легенды рассказывают о созвездниках, причинивших огромные разрушения планете в этой хрустальной сфере. В отместку боги изгнали созвездников из Серой сферы. Их нынешнее местонахождение неизвестно.

Атака созвездника продолжается только пять раундов. Нет никаких сведений о более продолжительных атаках. Через пять раундов созвездник занимает свое прежнее место на небе и обретает свою прежнюю природу. Каждого данного созвездника можно призвать только раз в год.

Ареал/Общество: Каждое созвездние на ночном небе сферы – это созвездник. Они занимают предписанные им положения, обмениваясь информацией о происходящем у наземников или же оплакивая свое вечное небесное заточение. Прохождение летучего корабля породит у этих существ новую сплетню, повысив тем самым их общую мораль.

Хотя между собой они свободно общаются при помощи телепатии, с телесными формами жизни созвездники никогда не разговаривают. Попытки заточить и допросить созвездников проваливались, потому что они попросту меняли размеры, ускользая из темницы.

Экология: Подлинное происхождение созвездников служит предметом споров среди мудрецов. Одни утверждают, что те существуют столько же, сколько и звезды на небе. Другие указывают на Криннский космос, где во время Войны Копья появились новые и исчезли старые созвездия. А третьи говорят о влиянии божественных сущностей.

Почти столь же жгучей тайной является и то, почему у аперуза есть связь с созвездниками. Они никогда не раскрывали свои заклинания призыва, а учитывая, что на их стороне сами созвездники, вряд ли кому-то удастся вырвать у космических цыган этот секрет силой.

Созерцатель (Contemplator)

CLIMATE/TERRAIN:	Астероид
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Нет
INTELLIGENCE:	Богоравный (21)
TREASURE:	H
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	0
MOVEMENT:	24
HIT DICE:	13+1
THACO:	7
NO. OF ATTACKS:	3 (5)
DAMAGE/ATTACKS:	2d10/2d10/2d10 (2d8/2d8)
SPECIAL ATTACKS:	См. ниже
SPECIAL DEFENSES:	Заклинания
MAGIC RESISTANCE:	50%
SIZE:	L (рост 12')
MORALE:	Фанатик (18)
LEVEL/XP VALUE:	13,000

Созерцатели живут на пустынных астероидах, размышляя над вселенскими вопросами. Поговаривают, что когда созерцатель найдет все ответы на все вопросы, вселенная завершит свое существование.

Чаще всего созерцатели встречаются сидящими в классической позе мыслителя на большом скальном выступе. Это серые гуманоиды, 12 футов ростом, часто одетые в серую тогу. Неудивительно, что невнимательные искатели приключений могут легко принять созерцателя за статую.

Сражение: Жаждет созерцатель всех знаний, а потому разработал наилучший способ собирать их прямо из умов прочих существ. Чтобы собрать информацию, он ловит всякое разумное существо, приземлившееся или очутившееся вблизи от его астероида.

Дабы отлавливать доноров, созерцатель создает три руки, выходящие из поверхности астероида. Каждая рука может вытягиваться на 50 футов и обладает 25 hp. В случае уничтожения руки новую созерцатель сможет создать по прошествии 24 часов.

Если его вынудить сражаться лично, созерцатель боксирует своими двумя руками (нанося каждой по 2d8 повреждений), не забывая управлять и тремя дополнительными отростками.

Когда созерцатель отлавливает жертву при помощи одной из трех больших рук, он заключает ее тело в тонкий (1/4 дюйма толщиной) слой камня и высасывает ее Интеллект, по одному очку в день. Для этого требуется, чтобы концентрация созерцателя не прерывалась. Если его побеспокоить в любой момент, то сегодняшнее очко Интеллекта останется при пойманной жертве (хотя бы на этот самый день). Каждый день замурованная жертва может делать бросок сгибания решеток/поднятия ворот, чтобы попытаться сбежать из каменной темницы. Когда Интеллект жертвы снижается до 3, каменная рука созерцателя запуливает ставшего бесполезным дурачка в космос.

Если Интеллект персонажа восстановить «желанием» или подобным по мощности заклинанием, восстановленные знания исчезнут у укравшего их созерцателя. Если же такой восстановленный персонаж когда-нибудь окажется ближе, чем в 50 милях от утратившего знания созерцателя, тот моментально обнаружит, перехватит и атакует

персонажа. Положение вещей, когда созерцатель что-то знал, но затем лишился этого знания, для созерцателя абсолютно нетерпимо!

Созерцатель, высасывающий волшебника, получает и все заклинания, которые тот заучил. Приобретенные таким образом заклинания созерцатель накладывает только один раз, потому что он не будет терять времени, записывая их. Он может использовать только заклинания волшебников, но не жрецов. Созерцателю все равно необходимо использовать материальные компоненты, если заклинания того требуют.

Ареал/Общество: Созерцатель проводит все свое время на своем астероиде, перебирая обретенные знания, выискивая хоть какую-то зацепку к происхождению и концу вселенной. Он абсолютно лишен эмоций, но обычно охотно вступает в переговоры о жизни пленника. Запрашиваемая обычно цена – это поиск информации, вроде ответа на вопрос. Созерцатель всегда устанавливает срок для исполнения задания и, если сделка заключена, никогда не изменяет своему слову и не идет на новые переговоры.

Созерцатель может перемещать свой астероид в космосе при помощи загадочной формы движения. Обычно он довольствуется дрейфом сквозь космос, но когда возникает необходимость, может быстро перемещаться в любом направлении.

Созерцатель знает о любом изменении на поверхности своего астероида, как если бы тот был продолжением его тела. Что делает невозможным скрытное приближение, кроме полета.

Экология: По астероиду созерцателя разбросаны материалы, оставшиеся от его прошлых конфликтов. Когда он вышвыривает своих жертв в дикий космос, созерцатель оставляет их имущество, в первую очередь ради экспериментов с новоприобретенными заклинаниями. Ему ведь все равно требуются компоненты, чтобы заклинания работали как надо.

Смертельная тень (Death Shade)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой (космос или на земле)
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Особое, см. ниже
INTELLIGENCE:	Полуразумная (2-4)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Хаотично-злая
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	-8/как у хозяина
MOVEMENT:	9/как у хозяина
HIT DICE:	7/hp хозяина
THAC0:	Особое
NO. OF ATTACKS:	Особое
DAMAGE/ATTACKS:	Особое; заражение
SPECIAL ATTACKS:	Особое
SPECIAL DEFENSES:	Особое
MAGIC RESISTANCE:	75%/как у хозяина
SIZE:	n/a
MORALE:	Бесстрашный (20)
LEVEL/XP VALUE:	2,000

Смертельная тень – это энергетический паразит, питающийся жизненной энергией умирающих существ (любое существо, у которого hp снижены до нуля). Для генерации своей «пищи» смертельная тень заражает существо-хозяина и периодически вводит его в ярость берсерка.

Смертельные тени, будучи встреченными вне своих хозяев, выглядят маленькими, переменчивыми усиками дыма с нечеткими очертаниями орлиных глаз. Заразившая хозяина смертельная тень невидима, поместившись в чужое тело. Существа и предметы способные видеть невидимых существ видят смертельную тень как серый туман, сосредоточившийся вокруг глаз хозяина. При определении мировоззрения смертельная тень выглядит черной «плешью» на мировоззрении хозяина.

Сражение: Смертельная тень поглощает 1 уровень энергии за каждый HD убитого в радиусе 10 футов противника, и может накапливать до 40 уровней энергии единовременно. Поедает уровни энергии смертельная тень по одному в день. За каждый недостающий до 40 уровень энергии существует кумулятивная вероятность 3% в день, что смертельная тень принудит своего хозяина впасть в состояние берсерка и убить первую доступную жертву. Если доступно больше одной жертвы, смертельная тень направит своего хозяина преследовать и атаковать ту жертву, которая, теоретически, причинит хозяину меньше всего вреда. Когда смертельная тень накопит 40 уровней энергии, или не останется ни одной жертвы, ярость хозяина иссякнет.

Смертельные тени редко встречаются без хозяина. Они отдают предпочтение хозяевам, которые обеспечат наибольшее количество пищи, то есть сильным хозяевам, вроде бойца или крупного хищника, но ради собственного выживания примут любого хозяина. Смертельные тени покидают хозяев только в случае их гибели. Если персонаж заражен смертельной тенью, извлечь ее из тела персонажа может только «желание» или «ограниченное желание». Единственный предмет, предотвращающий заражение смертельной тенью, это *амулет защиты жизни*.

Если нынешний хозяин тени убит, она выходит из его тела, заражая наиболее сильное существо в радиусе 20 футов, и это существо становится ее новым хозяином. Если подобное вселение не состоится через пять раундов после смерти старого хозяина,

смертельная тень погибает. Во время переселения ее можно атаковать обычным оружием или заклинаниями.

Когда количество накопленных уровней энергии равно нулю, смертельная тень и ее хозяин впадают в кататонию. Пребывать в кататонии хозяин и смертельная тень могут столько дней, сколько очков Телосложения у хозяина – после этого и хозяин и тень умирают. Если в 10 футах от впавшего в кататонию хозяина окажется какая-то форма жизни, смертельная тень поднимет хозяина на 1d3 раунда в ярости берсерка, чтобы убить существо ради его энергии. После того, как ярость утихнет, хозяин должен сделать спас-бросок от паралича, иначе получит постоянные мозговые повреждения (вычтите 1d3 очков из Интеллекта хозяина).

Ареал/Общество: Смертельные тени могут заразить любую телесную, основанную на углероде форму жизни, от маленьких грызунов до людей или полулюдей, и аж до небесных драконов. Существа с другой стихиальной структурой (скажем, стороперы или магмены) обладают иммунитетом к заражению смертельной тенью. Смертельные тени могут генерировать ярость берсерка вне зависимости от видовой принадлежности своего хозяина (таким образом, даже самое кроткое существо они могут превратить в яростного убийцу).

Экология: Смертельные тени предпочитают обитать в местах больших скоплений потенциальных хозяев и жертв: среди больших стад животных или в городской толпе. Некоторые мудрецы верят, что многие бессмысленные убийства свойственные внутреннему городу вызваны смертельными тенями.

Размножение происходит как побочный результат питания. После того, как смертельная тень в течении 24 часов поглотит жизненной силы от смертей существ на 40 HD или уровней, она расщепляется на две смертельных тени с 20 уровнями энергии у каждой. Вторая тень немедленно переселяется в любое существо в радиусе 20 футов. Если она не может переселиться в течении пяти раундов, вторая смертельная тень погибает.

Смертельные тени обладают основами телепатии, позволяющими всего лишь идентифицировать присутствие друг друга. Таким образом, смертельные тени могут обнаруживать присутствие сородичей в радиусе 20 футов и, если во время «кормежки» будет из кого выбирать, в первую очередь будут атаковать незараженных существ.

Дельфинид (Delphinid)

CLIMATE/TERRAIN:	Поток флогистона
FREQUENCY:	Необычный
ORGANIZATION:	Косяк
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Всеядный
INTELLIGENCE:	Низкий (5-5)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Хаотично-добрый
NO. APPEARING:	2-12
ARMOR CLASS:	6
MOVEMENT:	21
HIT DICE:	3+3
THAC0:	17
NO. OF ATTACKS:	1 в два раунда
DAMAGE/ATTACKS:	1d6
SPECIAL ATTACKS:	Нет
SPECIAL DEFENSES:	Нет
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	L (длина 9')
MORALE:	Средняя (9)
LEVEL/XP VALUE:	120

Эти дружелюбные животные плавают во флогистоне, не принося вреда окружающим. Известны случаи, когда они помогали севшим на мель путешественникам. Тело дельфинида рыбообразной формы с трилатерально симметричное, все у него в трех экземплярах. Голова сужается в тупой нос. Вокруг головы расположены три глаза на равном расстоянии друг от друга. Рот с тремя челюстями, все три подвижные. Вокруг центральной части тела расположены три боковых плавника на равном расстоянии друг от друга. Также три лопасти и у хвостового плавника.

Дельфиниды могут изменять окраску, чтобы совпадать по цвету с вихрящимся флогистоном. Они могут запускать разноцветные вихри и ручейки по своей шкуре. Мертвый дельфинид бледно-серого цвета. Известно, что они преднамеренно становятся серыми, черными или белыми, чтобы быть замеченными проходящими моряками.

Сражение: Дельфинид может атаковать только тараном (зубки у него слишком маленькие, чтобы служить эффективным оружием). Дельфинид может таранить каждый второй раунд. Каждый таран причиняет 1d6 повреждений. Все существа, весящие меньше дельфинида, должны сделать успешную проверку Ловкости, иначе упадут вниз (вверх, за борт, куда получится).

Дельфинид редко начинает бой. Атакуют они, только защищая себя или своих друзей. Они достаточно смышлены, чтобы творчески подходить к своей тактике. Их довольно легко обучить трюкам и маневрам.

Ареал/Общество: Дельфиниды встречаются только во флогистонных течениях. Обычно они плывут по течению, но не против течения. Поскольку они не могут путешествовать на скоростях волшебных путешествий, то встречаются только отдыхающим или идущим на тактических скоростях кораблям.

Дельфиниды довольно дружелюбны. Они играют и дурачатся с моряками. Они достаточно ловки, чтобы нырнуть в корабельную гравитацию и, сохраняя контроль за своей траекторией, вынырнуть обратно.

Любое агрессивное поведение или попытка повредить дельфиниду или взять над ним господство, приведет к тому, что весь косяк растает в потоке.

Известны случаи, когда упавших с палубы моряков подбирали дельфиниды и

возвращали их на корабль. Зрелище косяка дельфинидов творит чудеса с моралью экипажей, проскитавшихся в космосе слишком долго.

У каждого дельфинида своя личность. Хотя они путешествуют косяками, у них нет вожака. Каждый дельфинид творит, что хочет. Обычно группа следует за тем, у кого в настоящий момент самая забавная идея. Они любят эльфов, людей, гномов, полурослико в, кендеров и прочие любящие забавы расы. Они избегают бихолдеров, живодеров разума, неоги, людей-ящериц и прочих агрессивных рас. По отношению к карликам, арканийцам, гиффам, драконям и им подобным.

Экология: Дельфиниды каким-то образом извлекают питание из флогистона. Они любят различные угощения, которые так любят кидать им моряки. В особенности им по вкусу фрукты, любые. К дельфинидьему несчастью, фрукты – редкий груз на борту летучих кораблей.

Дельфиниды живородящие, за один раз рожают только одного детеныша. Оба родителя растят его, пока тот не повзрослеет достаточно, чтобы защищать себя. Как только детеныш оставляет родителей, те также расстаются. Дельфиниды не заключают браков на всю жизнь.

Мясо дельфинида сладкое и нежное. Неоги считают его деликатесом. Большинство человеческих моряков с добрым или нейтральным мировоззрением считают убийство дельфинида плохой приметой.

Дизантар (Dizantar)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой космос
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Неизвестно
INTELLIGENCE:	Исключительный (15-16)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Законно-злой
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	-3
MOVEMENT:	15
HIT DICE:	8
THAC0:	13
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	7-16 (алебарда)
SPECIAL ATTACKS:	Броня с шипами
SPECIAL DEFENSES:	Дверь между измерениями
MAGIC RESISTANCE:	20%
SIZE:	L (рост 8')
MORALE:	Бесстрашный (20)
LEVEL/XP VALUE:	5,000

Дизантары – это высокие, закованные в броню гуманоиды, большую часть своего времени охотящиеся и убивающие арканийцев.

Эти существа всегда встречаются в серебристых, тяжелых латах особой конструкции с гладкими, тщательно подогнанными сочленениями. Остальная поверхность брони покрыта острыми как бритвы шипами. Тело полностью укрыто от взоров. Даже в глазных прорезях видно лишь темноту, подобную глубинам дикого космоса. Несмотря на вес своих доспехов, дизантары двигаются быстро, тихо и весьма проворно. Говорят мягким, шепчущим голосом. Говорят на всеобщем, но у большинства есть и свой собственный язык.

Письменных отчетов о том, на что похоже тело дизантара, не существует. Когда броня вскрывается, внутри обнаруживается один лишь дымящийся черный пепел. Исходя из их роста и трехпалых перчаток, большинство мудрецов делает вывод, что дизантары – не люди.

Сражение: Единственное оружие, с которым когда-либо видели дизантаров, это алебарда десяти футов длиной с обычно украшенной головкой и металлическим древком. Размахивают ею с Силой 18/00, что дает дизантарам премию +3 к атаке и +6 к повреждению. Это оружие может поражать существ, для которых требуется волшебное оружие +1 и выше. И алебарда, и броня светятся, когда их подвергают заклинанию «засечь магию».

Если возникнет необходимость, дизантар может использовать для боя шипы и края своей брони. Удар кулаком причиняет 1d6 повреждений благодаря шипам. Если кто-то пытается бороться или схватить дизантара получает 1d6 повреждений. Веревки и прочие связывающие устройства, наброшенные на дизантара, разрезаются за один раунд. Броня также дает 20% устойчивости к любой магии.

Дизантар может вызывать с помощью алебарды светящуюся волшебную нить. Движение подобно тому, которым рыбак забрасывает удочку. При успешном броске атаки нить магически фиксируется на жертве. Убрать ее может только заклинание «желание». Сама нить повреждений не причиняет, но дизантар может следовать за помеченной жертвой повсюду в пределах хрустальной сферы. При прохождении через стену сферы

или при слоевом путешествии нить отсекается.

Дизантар может использовать только всяческие магические предметы, не специфичные для игровых классов. Он может использовать предмет только в том случае, если это конкретно необходимо для его задания. Как только нужда в предмете проходит, его беззаботно выбрасывают. Дизантар может до трех раз в день использовать заклинание «дверь между измерениями», но только в диком космосе. Он все время может обнаруживать невидимое и видеть сквозь иллюзии.

Ареал/Общество: Дизантаров можно обнаружить где угодно в космосе или на любой планете. Местонахождение и природа их родной хрустальной сферы остается загадкой. Короткие промежутки времени они чувствуют себя в космосе как дома, видимо, защищаемые своей броней. Дизантраы часто реквизируют летучие корабли при поиске своих жертв. Своих кораблей они не строят.

Дизантары всегда встречаются поодиночке. С более слабыми существами они договариваются, только если это служит их целям. Гораздо чаще они просто берут, что им надо, не обращая ни малейшего внимания на сопутствующие смерти и разрушения. Они могут сотрудничать с более могучими существами ради общей цели, но предпочитают этого не делать. Дизантары холодны, расчетливы, бесстрашны и не обременены моралью и этикой. Всего две вещи движут дизантарами: месть и охота на арканийцев. Дизантары убивают арканийцев, едва увидев. Большую часть своего времени они проводят, охотясь и убивая членов этой расы. К счастью, дизантары гораздо малочисленнее, чем владельцы волшебных кормил. Время от времени встречаются дизантары, занимающиеся возмездием прочим существам.

Экология: Если дизантары и едят, они всегда делают это поодаль от глаз «неполноценных» существ. Арканийцы их боятся до жути, но, как ни странно, отказываются говорить о них слишком много. Любой слух о появившемся в окрестностях дизантаре приведет к тому, что арканиец либо исчезнет, либо наймет отделение телохранителей.

Доувар (Dohwar)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой
FREQUENCY:	Обычный
ORGANIZATION:	Картель
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Всеядный
INTELLIGENCE:	Средний (10)
TREASURE:	H (Z)
ALIGNMENT:	Хаотично-нейтральный
NO. APPEARING:	4-40 (90-180)
ARMOR CLASS:	5
MOVEMENT:	3, Sw 9
HIT DICE:	3
THAC0:	18
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	Оружием или 1d2
SPECIAL ATTACKS:	Нет
SPECIAL DEFENSES:	Нет
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	S (рост 4')
MORALE:	Новобранец (7)
LEVEL/XP VALUE:	
3 HD Продавец:	65
4 HD Торговец:	120
5 HD Защитник:	175
6 HD Управляющий:	270
7 HD Член исполкома:	420
9 HD Президент:	1,400

Доувары – это приземистые, толстенькие, нелетающие птицы, чем-то схожие с пингвинами. Они бесстыжие торговцы, всегда высматривающие возможность для гешефта. Поскольку величайшими торговцами космоса считают арканийцы (называемые доуварами «наши конкуренты»), доувары из кожи вон лезут, чтобы вытеснить их.

Рост среднего доувара 4 фута. Большую часть тела покрывают черные перья и только на грудке перья белые. У доуваров есть два крыла, непригодных для полета, но обладающих ограниченными хватательными способностями, благодаря чему доувары могут брать предметы. Доувары не ходят, а ковыляют вразвалку. В одежде предпочитают кричащую неразбериху ярких вещей, которой обзавидуются даже аперуза. Как ни странно, но доувары выяснили, что их птичий облик может смутить наземные цивилизации, поэтому на подобных планетах доувары носят тяжелые капюшоны и плащи, стараясь сойти за низеньких людей.

Хотя они говорят на всеобщем и на собственном языке, при общении со своими доувары основной упор делают на телепатические способности. В действительности, доувары образуют пары, именуемые «слияниями», в которых два доувара находятся в ментальной связи (раппорте) настолько сильной, что могут заканчивать предложения друг друга. Прочие расы это просто бесит.

Сражение: Как раса доувары не бойцы. Они предоставляют другим драться вместо себя. Их философия войны заключается в том, чтобы сказать нанятым громилам: «Вот еще 500 золотых. Продолжайте бой». Доувары часто нанимают гиффов.

Однако благодаря потрясающему дару предвидения и пониманию суровостей жизни доувары знают, что не могут всегда полагаться на удобных наемников. Поэтому у них есть Защитники, доувары, которых действительно учили сражаться. Защитники

вооружены «вига», клинком, который надевается на клюв. Таким образом малоэффективный клевок превращается в мощный удар мечом, причиняющий 1d6 повреждений противникам малого и человеческого размеров, и 1d8 повреждений более крупным жертвам.

Часть Защитников разъезжает на космических кабанах (см.), крылатых свиньях доуваров. Доувары даже создали элитную воздушную кавалерию, «Визгунов смерти». Кавалерия делится на отделения по четыре визгуна смерти в каждом. Кроме вига всадники вооружены легкими рыцарскими копьями. Визгуны смерти обладают мирными навыками наземной верховой езды, воздушной верховой езды, сражения вслепую и акробатики.

Только Защитники носят доспехи. Они предпочитают объемистые пластинчатые доспехи, но не пользуются щитами. Единственный недостаток брони – ее неуклюжесть, бронированный доувар атакует последним в раунде. Вопреки всякой логике, визгуны смерти носят тяжелую, сковывающую движения броню. По счастью, у них нет чего-либо аналогичного для космических свиней.

У всех доуваров есть клыки, которые развились в течении столетий, чтобы есть грубые экзотические растения, встречающиеся на многих мирах дикого космоса. Клыки, последняя отчаянная мера защиты, наносят 1d2 повреждений.

Единственное оружие, которым располагают все не-Защитники, это клыки. Цивильные доувары не носят ни оружия, ни доспехов.

Ареал/Общество: Доувары-управляющие знают либо волшебные, либо жреческие заклинания (50% для тех и других) и достигают 6-го уровня. Управляющие не могут быть волшебниками-специалистами. На летучих кораблях они играют роль кормчих.

Члены исполнительного комитета и президенты располагают аналогичным ассортиментом заклинаний. Уровень заклинателя-доувара определяется по его HD (например, президент накладывает заклинания, как заклинатель 9-го уровня). Заклинатели редко выбирают боевые заклинания, предпочитая оборонительные, прорицательные, влияющие на переговоры, сокрывающие и особенно исцеляющие заклинания. Доувары ненавидят боль.

На каждые четыре встреченных доувара приходится один торговец, один управляющий на каждые 20, и один член исполнительного комитета на каждые 40. На каждых пять обычных доуваров приходится один Защитник. Редко (5%) группы состоят из одних только Защитников. Если встречено больше восьми Защитников, значит все они визгуны смерти.

Картель состоит из 10d10+80 доуваров, плюс 10d4x10 детей. Картель управляется президентом, выступающим окончательным арбитром по всем делам.

Образ жизни: Хотя доувары могут жить практически везде, они предпочитают арктический или субарктический климат поблизости от больших водоемов. Они моногамны и создают брачный союз на всю жизнь, называемый «слиянием». Самки откладывают 1d4 яйца («новый товар») каждый год. Союзы-слияния телепатические – супруги пребывают в постоянной ментальной связи на расстоянии до 10 миль. Если один из супругов погибает, второй становится берсерком, стремясь убить всех, кто находится на его пути. Требуется один ход, чтобы создать ментальную связь, и один раунд, чтобы разорвать.

Другая ментальная сила доуваров это ESP, применяемая по желанию. Доувар должен отдохнуть один ход за каждый раунд использования этой силы. Таким образом, если доувар во время переговоров пять ходов использовал ESP, он должен отдохнуть пять часов (на самом деле 8 часов 20 минут – 50x10), не пользуясь никакими ментальными способностями. Доувар может использовать ментальные силы максимум два часа.

Питаются доувары рыбой, овощами и планктоном. Обожают крепкие напитки, и алкоголь их не пьянит. С другой стороны, сильно хмелеют от сладкого – для доувара одно

яблоко все равно что кружка крепкого пива, а несколько столовых ложек меда или кленового сиропа упоят их в зюзю.

Силы, которым поклоняются доувары, связаны с коммерцией, выгодой и благосостоянием. Доувары чтят под разными именами Аббатора, бога жадности карликов, Ваукин Царств, богиню коммерции, Шинар Кринна, богиню коммерции, и Зилчуса, бога бизнеса и денег Серого Ястреба.

Личность: Хотя доувары хаотично-нейтральны, но это относится только к взаимоотношениям с прочими расами. В своей среде они на диво хорошо организованы и любезны. Они чувствуют (ошибочно), что мультиверсум ополчился на них, и каждый только и ждет, чтобы они пошли по миру. Поэтому несмотря на свою жажду наживы они держаться вместе и стараются не устраивать друг другу шахер-махер – по крайней мере, не очень часто.

У доуваров очень мало социальных навыков, и нет никакого интереса им учиться. Они несносные, нахальные, надоедливые, загребающие деньги купчины. Стандартный способ ведения бизнеса – объединить сознания против потенциальных клиентов и уболтать их. Перед клиентами предстают два клыкастых пингвина, трещащих без умолку и заканчивающих предложения друг друга. Слившаяся парочка бойко декламирует по памяти длиннющий список товаров на продажу, пересыпаемый предложениями приобрести всякую всячину на выбор клиента.

Товаров у доуваров много, и они самые разные. Все, что упомянуто в «Справочнике игрока», может оказаться в трюме корабля доуваров, даже такие вещи как фургоны и небольшие корабли, а также волшебные предметы, волшебное оружие, компоненты заклинаний, книги, свитки и зелья. Также немало места на корабле занимают изобретения гномов. Вероятность откопать на корабле доуваров любой конкретный неволшебный предмет составляет 80%. Для волшебных предметов см. характеристику «тип сокровища».

Отношения с прочими расами

Весь прочий мультиверсум считает доуваров большой докукой, и желает, чтобы доувары оставили его в покое. Никакого злого умысла, просто горячее желание очутиться от этой надоедливой расы как можно дальше.

Арканийцы отказываются признавать даже существование доуваров, не говоря уже о том, чтобы считать их серьезными конкурентами. Если иллитиды или бихолдеры испытывают некий интерес к доуварам, то, вероятно, это интерес клинического свойства, подразумевающий вивисекцию. Неоги приветствуют отношения с доуварами, поскольку Великим Старым Владыкам требуется вся еда, какую удается заполучить, а у доуваров такое сочное нежное мясо. Пиратам Гита столкновения с доуварами по нраву, поскольку их корабли легко вооружены и забиты добычей.

Эльфы и рейгары избегают доуваров и находят их несносными. Рейгары верят, что птицы «нарочно одеваются так, чтобы кому-то стало плохо» и считают их ковыляющую походку «оскорблением идеи грациозного движения».

Аперуза и мониторы держаться с доуварами настороже, первые потому, что доувары могут их переговорить, а вторые ради возможности поймать доуваров на незаконных способах ведения дел.

Гномы-механики доуварам рады, ведь у тех так много классных штуковин на продажу, которые гномы так любят разбирать и собирать обратно. Также гномам нравятся доуварские обширные запасы запчастей и фиговин, просто созданных для вмонтирования в гномьи изобретения. Также доувары покупают изобретения гномов и пытаются продать их остальным.

Успо доуваров

Построен: Доувары
Преимущественно используется: Доувары
Тоннаж: 40 тонн

Очки корпуса (HP): 40
Экипаж: 20/60
Класс маневренности (MC): E
Посадка – на землю: вероятность 75%
Посадка – на воду: Да
Показатель бронезащиты (AR): 6
Спас-броски: Толстое дерево
Тип движителя: Малое кормило
Скорость (SR): 2
Стандартное вооружение: Нет
Грузовая вместимость: 20 тонн
Длина киля (KL): 200 футов
Ширина бимса (BW): 90 футов

Успо имеет форму огромного пингвина, лежащего на животе. Его массивные крылья подвижны, и при посадке на планету располагаются перпендикулярно телу. Предполагается, что крылья сделают корабль более маневренным. Но это не работает.

Хотя у корабля нет защиты, существует 5% вероятность, что на успо находятся 4d12 визгунов смерти, вылетающих из главного люка («клюва») и вступающих в бой со всякими агрессорами.

Также существует вероятность 50%, что на борту корабля будет охрана в виде 4d12 наемников гиффов.

Экология: Доувары ничего не вносят в экологический баланс дикого космоса, но и не нарушают его.

В дальних пределах дикого космоса существует родной мир доуваров, арктическая планета, кишащая миллионами доуваров, суетящихся и заключающих сделки. Вот именно поэтому, никто ни капельки не заинтересован не то что в посещении этой планеты, но даже знать не хочет, где она находится.

Драконь (Dracon)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой космос, прерии
FREQUENCY:	Редкий
ORGANIZATION:	Стадо
ACTIVITY CYCLE:	Дневной
DIET:	Травоядный
INTELLIGENCE:	Высокий (14)
TREASURE:	M, Q
ALIGNMENT:	Законно-добрый
NO. APPEARING:	3-18
ARMOR CLASS:	5 (3)
MOVEMENT:	18
HIT DICE:	6
THAC0:	15
NO. OF ATTACKS:	2 или 1
DAMAGE/ATTACKS:	1d4/1d4 или оружием
SPECIAL ATTACKS:	Нет
SPECIAL DEFENSES:	Нет
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	L (длина 10’-12’)
MORALE:	Средняя (10)
LEVEL/XP VALUE:	270

Дракони – это разумная раса драконов-кентавров, недавно появившаяся на окраине Известных Сфер. Исследовательские корабли драконей были замечены во флогистоне и у границ известного космоса. Они только-только начали появляться в небольших общинах космоса.

Внешне драконь похож на кентавра, с телом бронтозавра, торсом и руками человека и головой дракона. Ступни у него плоские, как у слона, и есть длинный змеевидный хвост. На руках по шесть пальцев (один большой и пять таких), оканчивающихся когтями.

Дракони говорят на своем языке и языке драконов. На всеобщем языке говорят, запинаясь и с сильным акцентом. Речь у них часто официальна и цветисто-церемонная.

Сражение: Встречающиеся в космосе дракони будут находиться на кораблях с волшебными кормилами. В основном они летают на модифицированных галеонах, но были случаи, когда у драконей появлялись молоты.

Дракони считают себя цивилизованными и между собой придерживаются стилизованного дуэльного кодекса. Согласно кодексу, один вызывает другого, вызванный получает право выбора оружия (мечи, голые руки и т.д.). Затем вызвавший называет условия боя (до смерти, до первой крови, до половины hp или до трех падений, к примеру). И наконец вызванный называет место и время (в разумных пределах, хотя поэзия драконей и повествует о Битве Вечной, в которой герои возвращаются каждый год, чтобы провести один раунд боя).

Дракони используют этот кодекс в собственных отношениях, но чужакам его не предлагают. Буде же выходец из другой расы предложит эти условия, драконь будет связан честью принять их, в разумных пределах (Драконь-одиночка никогда не примет вызов от живодера разума, если только указанный живодер разума не даст обета не пользоваться своим психическим взрывом).

Обычно дракони используют в бою длинные мечи с узким клинком, но они столь же умелы в захватах и борьбе. Длинные когти на больших пальцах делают их особо опасными – ими они наносят 1d4 повреждений в бою голыми руками.

Помимо мечей дракони также вооружены большими дротиками (1d6 повреждений, одна атака в раунд, дальность 20/40/60 ярдов) и алебардами. В космосе алебардами хорошо можно цеплять как крюком, но в обычном бою они используются редко. Гораздо чаще алебарды используются для формальных дуэлей и в церемониях.

Дракони приемлемые кузнецы, равные эльфам, но уступающие искусностью карликам. На борту у них есть доспехи, которые со всеми ритуалами надеваются, прежде чем вступить в бой. Доспехи улучшают их АС до 3, если у них есть достаточное время на подготовку.

Ареал/Общество: Народ вегетарианцев-драконей придерживается сильного стадного инстинкта, который сохраняется и в космосе. Одинокий драконь – это редкость и отклонение у своего народа, и дракони предпочитают путешествовать семьями, возглавляемыми старейшим драконем, мужчиной или женщиной. Разлученные со своей семьей дракони станут болеть до тех пор, пока не надут способ воссоздать семью, известно, что отдельные дракони даже принимали не-драконей в качестве членов псевдо семьи.

Мудрецы предполагают, что наиболее авантюрные представители народа драконей отправились в новейших кораблях к новых планетам, но даже эти путешественники кажутся нудными и пассивными, более склонными к ретираде, чем к баталиям. Есть и исключения, в частности дракони, принявшие в свои семьи гуманоидов.

Вожак стада драконей называется каба. Выбор кабы определяется не силой и не быстротой, а посредством системы родственных отношений, граничащей с мистикой. У драконей талант к генеалогии, и посредством длинной череды вопросов и ответов они могут проследить, кто кому кем доводится, и кто должен править стадом драконей. Циничные чужаки считают, что дракони подгоняют родственные узы под требования момента, что-то опуская, а что-то акцентируя, устанавливая чье-то превосходство. Если это правда, то этот метод выбора вожака демонстрирует, что выживать склонны сообразительные и ловкие особи.

Кабе стада помогает шалла или верховный жрец. У каждого стада, неважно, насколько оно мало, есть шалла, обычно обладающий силами священника. Шалла – хранитель ритуала, советник кабы и целитель народа, если нужно. Это священник 3-12 уровня, как правило, чем племя крупнее, тем выше уровень шаллы. На каждые 30 драконей будет по дополнительному шалле. Заклинания шаллы драконей получают из следующих сфер: Животные, Битва, Сотворение, Гадание, Охрана, Лечение, Некромантия, Защита и Солнце.

Вера драконей – пантеистическая религия, поклоняющаяся драконьскому эквиваленту богов людей, карликов и эльфов. У них есть боги войны, плодородия, бурь и моря. В отличие от большинства человеческих богов боги драконей всегда изображаются вместе, огромным стадом, движущимся вместе и управляемым Уб-Калла – Полным Вожаком. Уб-Калла – бог лидерства и мудрости, знающий верный путь для каждой ситуации. Если драконь кого-то называет «Уб-Калла» это великая честь, поскольку ваши решения признаются благоприятными для драконей.

Когда встречаются стада драконей, первым делом определяется, кто будет уполномоченным принимать решения кабой всей группы. Делается это в странной манере, сравнивая отношения и протекции между группами. Нет ничего постыдного для кабы в том, чтобы его сместил более высокий по рангу каба – положение это долг, и награда за этот долг заключается в том, что придет кто-то, более могучий чем ты, и даст тебе отдохнуть.

Экология: Семейные отношения драконей подразумевают, что все они уроженцы одной планеты и только недавно сделали первые шаги к звездам. Это подтверждается тем фактом, что большинство кораблей драконей напоминают старые мореходные корыта наземников, только с более высокими потолками для более высоких существ.

Согласно драконям, их родной мир сухой, засушливый шар с двумя типами местности: местность с быстро растущей травой и пустыня. Климат планеты постоянно изменяется, поэтому стадам, чтобы выжить, приходиться постоянно двигаться и сотрудничать. Похоже, в их родном мире нет естественных врагов, но существуют рассказы о похожем на паука Темном Боге, что лежит под песками и выскакивает, чтобы утащить жеребят, слишком далеко отошедших от родителей. Этот бабай вполне может быть реальным существом, а может – плодом коллективного воображения. Вера драконей активно эксплуатирует образ Темного Бога как олицетворение врага и дурного нрава. Сходство этого Темного Бога с паукообразными неоги может быть совпадением, а может – результатом реального столкновения с этой расой поработителей. Как бы то ни было, дракони ненавидят пауков вообще и неоги в частности.

Мир драконей обладает большими мелководными морями и как минимум одной крупной луной. Всей прочей информацией о своей родном мире дракони делятся крайне неохотно, возможно опасаясь, что другие расы найдут его. Есть версия, что встреченные корабли драконей давным-давно заблудились, и сами не знают, как добраться домой. Другая версия гласит, что дракони не доверяют чужакам. Учитывая отсутствие известных хищников, может оказаться так, что на их планете почти нет других существ, и потому дракони не желают поощрять визиты, пока не будут к этому готовы.

Отношения драконей с людьми, живодерами разума, эльфами и карликами исполнены сердечности и любопытства: все эти расы подходят под определение «деформированные», и дракони, обычно очень неплохо различающие собственные отличия, часто приписывают человеческие черты эльфам, а способности эльфов карликам (они не в силах уяснить, кто же управляет большими кораблями-скалами). Люди-ящерицы весьма неплохо ладят с драконями, их часто принимают в семьи покрупнее в качестве искалеченных младших родственников. Кентавры и подобные им расы также считаются давно потерянными союзниками. Ненависть к неоги ставит драоней в выгодное положение в глазах прочих рас, но бихолдеров они считают смешными. Среди драконей гуляют шутки о бихолдерах, сравниваемых с мячами для ритуальных игр в их родном мире. Как долго ситуация останется таковой – будет видно. Драконы внушают расе драконей благоговение. Шалла объявили драконов посланниками богов, за их действиями пристально наблюдают, выискивая знаки божественных желаний или намерений.

Дракон, воздушный (Dragon, Air)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Семья
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Особая
INTELLIGENCE:	Супер-гений (19-20)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Любое законное и не злое
NO. APPEARING:	1d2
ARMOR CLASS:	-8
MOVEMENT:	80
HIT DICE:	20 (базовый)
THAC0:	-3 (базовый)
NO. OF ATTACKS:	Нет
DAMAGE/ATTACKS:	Нет
SPECIAL ATTACKS:	Заклинания и контроль ветра
SPECIAL DEFENSES:	Заклинания и контроль ветра
MAGIC RESISTANCE:	80% (базовая)
SIZE:	G (50')
MORALE:	Бесстрашный (20)
LEVEL/XP VALUE:	20,000+1,000 за доп. HD

Воздушный дракон очень сильно похож на зависший в воздухе не отбрасывающий бликов брильянт. Перекатывающиеся псевдо-мускулы, зубы, когти и кости выглядят гранями брильянта. Воздушный дракон все еще обладает крыльями, лапами и когтями своего бывшего тела, но сейчас они всего лишь «воздуховорот» созданный его могучим разумом. Воздушные драконы воистину красивы, но аура драконьего страха по-прежнему с ними, поэтому многие искатели приключений чувствуют, когда драконы рядом. Глаза дракона цветом часто напоминают чешую тела, бывшего у него, прежде чем он умер и трансформировался в воздушного дракона.

Сражение: Если воздушный дракон чувствует, что иного выхода кроме как сражаться у него нет, он может на выбор использовать несколько возможностей. Причинять физический вред кусаясь, атакуя когтями или хвостом, он не может, но обладает несколькими магическими и подобными магии способностями. При помощи «контроля воздуха» он может нести к себе предметы с невероятной скоростью 100 миль в час. Скорость и допустимый вес предмета уменьшается с расстоянием, но увеличивается с каждым HD воздушного дракона. За каждый свой HD воздушный дракон может передвинуть до пяти фунтов вещества на расстоянии в пять футов. С каждым лишним футом расстояния масса, которую можно сдвинуть, уменьшается на один фунт. Таким образом, воздушный дракон с 20 HD может двигать 200-фунтовые объекты в пяти футах от себя, но в 205 футах может двигать лишь 1-фунтовые. Применять эту способность он может раз в ход. Однако в раунд сразу за притягиванием предметов он может отталкивать предметы с теми же самыми параметрами, что были у притягиваемых. Это его излюбленная тактика. Он предпочитает не сражаться при помощи заклинаний, но, к счастью, большинство противников, пережив атаку летящими предметами, не желают продолжать бой.

Воздушный дракон также обладает всеми подобными заклинаниям способностями и иммунитетами, которые были у прежнего него. Другими словами, золотой дракон, став воздушным драконом, способен использовать «обнаруживать ложь», «обнаруживать самоцветы», «премию удачи», «сон», «замедлить» и дюжины иных способностей,

которыми обладал до превращения. Также дракон сохраняет разящее дыхание своего прежнего тела.

Ареал/Общество: Поскольку редкостью воздушные драконы далеко превосходят любых других драконов на Колиаре, за ними часто присматривают и заботятся о них. Именно эта глубокая забота и нежность удерживает их в живых. Именно из-за этой симбиотической подпитки воздушный дракон не может быть злым. Эмоциональные эманации, которыми они питаются, исходят только от нежности, обожания и любви. Это также объясняет, почему драконы с других миров не могут стать воздушными драконами. Все неколиарские драконы одиночки, а потому не имеют эмоций, которыми можно питаться.

Драконы Колиара часто прибегают к их помощи, когда возникают проблемы. Невероятный Интеллект и Мудрость делают воздушных драконов великолепными послами для других семей, когда вражда грозит перерасти в войну.

В каждой драконьей семье на Колиаре есть воздушный дракон или два в качестве ее глав. Все решения, могущие иметь серьезные последствия, принимаются воздушными драконами. Даже остальные расы прислушиваются к ним из-за их проницательности и находчивости.

Экология: Воздушный дракон – это превращение обычного дракона, миновавшего стадию великого змия. Когда тело дракона становится слишком слабым и дряхлым, его разум оставляет узы плоти, после чего тело усыхает. Когда подобное превращение происходит, оно выглядит как высвобождение из умирающей оболочки большого бестелесного алмаза, ограненного точь-в-точь как прежнее тело дракона.

В этот момент дракон может выбрать, позволить ли телу умереть, либо же сохранить его в живых одной только силой мысли. Свои плюсы есть у обоих вариантов. Если воздушный дракон сохранит тело в живых, его форма воздушного дракона не сможет быть полностью уничтожена. Не имеет значения, сколько повреждений она получит, она все равно восстановится через 1d4 хода. Однако воздушный дракон не может удаляться от своей живой телесной оболочки дальше чем на 15,000 миль. До тех пор пока тело не убито, дракон живет вечно.

Если воздушный дракон позволит своему физическому телу умереть, у него не будет ограничений в перемещениях. Сделавших такой выбор колиарских воздушных драконов видели на других планетах и даже в других хрустальных сферах. Однако они подвержены риску умереть, если их тело воздушного дракона будет уничтожено.

В следующей таблице показаны возрастные категории и предположительные улучшения способностей. Самый старый воздушный дракон, о котором известно, был Симилион Долгая Жизнь. На момент его кончины ему было 4,230 лет. Никто не знает, есть ли предел продолжительности жизни воздушного дракона, но скорее всего есть. Вероятность того, что существует дракон старее Симилиона, крайне мала, но все-таки есть.

Таблица воздушного дракона:

Категория	Возраст	Поправка AC и HD	Боевые Поправки	Радиус страха	Поправка Спас-броска
13	1200-1600	+0	+1	50 ярд	-4
14	1601-2000	+1	+2	60 ярд	-5
15	2001-2400	+2	+3	80 ярд	-6
16	2401-2800	+3	+4	100 ярд	-7
17	2801-3200	+4	+5	120 ярд	-8
18	3201-3600	+5	+6	140 ярд	-9
19	3601-4000	+6	+7	180 ярд	-10
20	4001-4400	+7	+8	220 ярд	-11
21	4401-4800	+8	+9	280 ярд	-12
22	4801-5200	+9	+10	320 ярд	-13

23	5201-5600	+10	+11	360 ярд	-14
24	5601-6000+	+11	+12	400 ярд	-15

Дракон, мифриловый (радольский)

Dragon, Mithril (Radole)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Особая
INTELLIGENCE:	Исключительный (15-16)
TREASURE:	Особое
ALIGNMENT:	Хаотично-нейтральный
NO. APPEARING:	1 (2-3)
ARMOR CLASS:	0 (базовый)
MOVEMENT:	9, Fl 36 (B)
HIT DICE:	12 (базовый)
THAC0:	9 (базовый)
NO. OF ATTACKS:	3+особое
DAMAGE/ATTACKS:	1d6/1d6/3d4
SPECIAL ATTACKS:	Особое
SPECIAL DEFENSES:	Разнится
MAGIC RESISTANCE:	Разнится
SIZE:	G (базовый 40')
MORALE:	Фанатичный (17)
XP VALUE:	Разнится

Мифриловые драконы – это грациозные, стройные существа с длинными шеями – на которые приходится большая часть длины их тела – и сравнительно маленькими головами. У них крохотные глазки, защищенные от яркого солнечного света полуотражающими серебряными роговицами. Их чешуя обладает высокой отражаемостью, прежде всего, чтобы свести к минимуму поглощение тепла. Их цвет, от выхода из яйца и до старого возраста, сохраняет блеск полированного серебра, подобный металлу, который дал им имя.

Мифриловый дракон обладает всеми стандартными драконьими характеристиками, описанными в «Компендиуме Монструозности». Однако, в отличие от прочих драконов, он, кажется, не интересуется сокровищем как таковым. Кажется, что их единственная цель в жизни – наслаждаться полетом в восходящих потоках горячего воздуха, поднимающихся от полу расплавленной поверхности Радоля. Психологически они кажутся более родственны драконам-феям, чем любому другому драконьему виду.

Сражение: Мифриловые драконы никогда не лезут в драку, если только противник не выглядит собирающимся причинить вред яйцам или партнерам дракона. Обычно они прибегают к своей невероятной скорости и маневренности, чтобы быть от греха подальше. (Однако они отнюдь не прочь подразнить или выманить потенциального врага). Если их вынудить сражаться, то они будут зело серьезными противниками. Они используют свою магию и врожденные способности на всю катушку, а их разящее дыхание абсолютно смертельно. Их излюбленная тактика – спикировать на врага со стороны солнца, провести наиболее эффективную атаку, и снова воспарить, прежде чем враг сможет ответить. Самый большой кошмар для мифрилового дракона – утратить способность летать. По этой причине весьма вероятно, что они прекратят бой, если поверят, что противник в состоянии лишить их этой отрады.

Возраст	Длина тела	Длина хвоста	AC	Дыхание	Заклинания мага	MR	XP
1	3'-6'	2’-7’	3	2d8+1	Нет	Нет	1,400
2	6’-14’	7’-16’	2	4d8+2	Нет	Нет	2,000
3	14’-22’	16’-25’	1	6d8+3	Нет	5%	4,000

4	22’-31’	25’-34’	0	8d8+4	1	10%	7,000
5	31’-41’	34’-43’	-1	10d8+5	2	15%	9,000
6	41’-52’	43’-52’	-2	12d8+6	3	20%	10,000
7	52’-64’	52’-61’	-3	14d8+7	3/1	25%	11,000
8	64’-77’	61’-70’	-4	16d8+8	3/2	30%	12,000
9	77’-91’	70’-79’	-5	18d8+9	3/2/1	35%	14,000
10	91’-105’	79’-90’	-6	20d8+10	3/3/1	45%	15,000
11	105’-121’	90’-99’	-7	22d8+11	3/3/2	55%	17,000
12	121’-138’	99’-108’	-8	24d8+12	3/3/3	70%	19,000

Разящее дыхание/Особые способности: Разящее дыхание мифрилового дракона представляет собой луч ослепительного серебряного света 100 футов длиной и 10 футов диаметром. Оно наносит повреждение, как от тепла, так и от прочих форм излучения. Не известно никаких форм иммунитета, защищавшего бы от этого оружия. Цели разрешен спас-бросок для половинного повреждения. Не зависимо от результат первого спас-броска, цель должна сделать второй спас-бросок от разящего дыхания, а иначе ослепнет на 1d6 часов.

Мифриловые драконы накладывают свои заклинания и используют магические способности как заклинатель 8-го уровня, плюс боевой модификатор.

От рождения мифриловые драконы иммунны к огню и жаре. Взрослея, они получают следующие дополнительные силы: **Очень молодой:** «языки» продолжительной длительности; **Молодой:** «забыть» три раза в день; **Подросток:** «мерцание» дважды в день; **Взрослый:** «вызвать стихиаля (огня)» раз в день; **Старый:** «телекинез» три раза в день; **Очень старый:** «дезинтеграция» раз в день; **Почтенного возраста:** «слово силы: ошеломить» дважды в день.

Ареал/Общество: Никто еще не видел на земле здорового дракона, а некоторые мудрецы верят, что эти существа проводят всю свою жизнь паря в обжигающем воздухе. Если это так, то остается загадкой, как они спариваются и дают потомство. Есть и те, кто верит, что спаривание происходит на лету, и что самец носит единственное яйцо на спине, пока оно не проклюнется. Однако эта теория целиком не подтверждена.

Мифриловые драконы обычно существа одиночные, парящие по одному в обжигающих потоках воздуха. Но иногда драконы собираются маленькими группами, и играют в уточенные игры, где акробатика и скоростной полет соединяются с тонкой игрой слов и каламбурами. Эти существа обладают хорошо развитым чувством юмора, и лучший способ расположить мифрилового дракона к себе, это рассказать ему шутку, которой он еще не слышал.

Некоторые мифриловые драконы обладают легким любопытством в отношении жителей Ленты на Радоле. На самом деле, они никогда не углубляются в умеренные земли – в конце концов, там нет теплых и восходящих потоков воздуха, чтобы играться – но иногда они достаточно приближаются, чтобы наблюдать за прибытием и отбытием летучих кораблей. У этих существ нет ни знаний, ни интереса в Темной Стороне, они считают ее паршивым местом, которое не стоит посещения.

Драконы не интересуются сокровищами, потому и не собирают таковых.

Экология: Мифриловые драконы возглавляют пищевую цепочку, питаясь, преимущественно, большими жуками, вроде стальных жуков. Иногда группы молодых мифриловых драконов объединяются, чтоб поджарить стального жука своим дыханием, затем пикируют на тело, и отрывают зубами шматки, пока не удовлетворят голод. Для таких массивных существ, драконы едят на удивление мало, что дает некоторым мудрецам повод думать, что мифрил снабжает их метаболизм солнечной энергией, которую они впитывают через кожу.

Дракон, лунный (Dragon, Moon)

CLIMATE/TERRAIN:	Луны
FREQUENCY:	Редкий
ORGANIZATION:	Одиночка или клан
ACTIVITY CYCLE:	Ночной
DIET:	Всеядный
INTELLIGENCE:	Высокий (13-14)
TREASURE:	Особенное
ALIGNMENT:	Меняется
NO. APPEARING:	1 (1-3)
ARMOR CLASS:	4 (базовый)
MOVEMENT:	12, Fl 18 (C)
HIT DICE:	9 (базовый)
THAC0:	12 (базовый)
NO. OF ATTACKS:	3+особое
DAMAGE/ATTACKS:	1d4/1d4/2d10
SPECIAL ATTACKS:	Особое
SPECIAL DEFENSES:	По-разному
MAGIC RESISTANCE:	По-разному
SIZE:	G (от 25')
MORALE:	Элита (15)

Лунные драконы – это злые драконы, обитающие исключительно в пещерах лун. Подобно большинству драконов, они ценят богатство и власть. Окрас лунных драконов изменяется каждые 30 дней, начиная с ослепительно белого. Медленно на левом боку дракона образуется что-то вроде большой черной тени, постепенно расползающейся по всему телу зверя, пока тот не станет полностью черным. На это уходит 15 дней, после чего на левом же боку появляется тонкий лучик белизны, ползущий по всему дракону, пока, 15 дней спустя, тот снова не станет белым. Сила и мировоззрение дракона меняются вместе с окраской. Каждая «фаза» длится по семь дней. Когда дракон полностью черный, он находится в полной силе и хаотично-злой. Будучи либо черно-белым, либо бело-черным, он обладает уменьшенными вдвое силами и боевыми модификаторами своей возрастной категории, а по мировоззрению нейтрально-злой. Будучи полностью белым, он законно-злой, а его силы составляют одну четвертую от его возрастной категории (то есть старый дракон в белую фазу сражается как очень молодой дракон). Размеры и Интеллект не изменяются.

Когда лунный дракон становится полностью белым, ликантропы немедля принимают свой вер-облик, и, если только не сделают спас-броска от магии, подчиняются всем командам лунного дракона, как если бы были «очарованными».

Лунные драконы говорят на языке общем для всех злых драконов, и 20% всех новорожденных может говорить с любым живым существом, с каждой возрастной категорией эта вероятность растет на 5%.

Сражение: Лунные драконы не любят унижаться до жалкой драки. Если его спровоцировать, он ответит разящим дыханием и будет надеяться, что эта атака повергнет противников в панику. Если враги дракона осмелятся не удрать, он снова дыхнет на них, иногда наложив заклинание-другое «ради разнообразия». Лунные драконы не любят биться когтями и зубами (и то, и то по 1d4 повреждений), считая подобные потасовки ниже своего достоинства.

Лунные драконы выдыхают конус черного мороза 160 футов длиной, 40 футов шириной у основания и 10 футов шириной у драконьей пасти. Черный мороз не только причиняет 2d10 повреждений, но и быстро схватывается. Провалившие спас-бросок от разящего дыхания оказываются замурованными в гробнице из черного льда с запасом

воздуха всего на 1d4+1 раунда. По истечении этого срока жертва задохнется. Чтобы разбить лед изнутри, жертва должна выполнить проверку Силы со штрафом -2 (разрешается одна проверка в раунд).

Чтобы разбить лед снаружи, требуется 1d6 раундов ничем не прерываемого долбления. Волшебный огонь расплавит лед за 1d4-1 раунда. Чрезмерный волшебный огонь обожжет жертву.

У лунных драконов иммунитет к холоду. У них потрясающее зрение, и на них не действуют заклинания «свет» и «темнота». По мере взросления, лунные драконы получают следующие заклинательные способности, каждая применима до трех раз в день: молодой – «свет»; подросток – «темнота в радиусе 15 футов»; взрослый – «продолжительный свет»; старый – «крохотные метеоры Мелфа»; очень старый – «отталкивание»; почтенный – «обращение гравитации».

Ареал/Общество: Лунные драконы обладают сильным чувством превосходства. Надменные и считающие себя элитой, лунные драконы одержимы лунными мотивами и дихотомией света и тьмы. Их сокровища состоят преимущественно из белых или черных жемчугов и бриллиантов, лунных камней и любых монет, называемых в своей стране «лунами».

Экология: Средняя кладка лунного дракона насчитывает 1d4 яиц.

Лунные драконы едят практически все и содержат хорошо набитый чулан с замороженными жертвами. Очень редко они рыщут по своей луне в поисках пищи. Лунные драконы – смертельные враги солнечных драконов, и нападают на них, как только увидят.

Возраст	Длина тела	Длина хвоста	AC	Дыхание	Заклинания мага	MR	Сокр	XP
1	1'-12'	2’-12’	7	2d6+1	Нет	Нет	Нет	1,400
2	13’-24’	13’-20’	6	3d6+2	Нет	Нет	Нет	2,000
3	25’-36’	21’-28’	5	4d6+3	Нет	Нет	Нет	4,000
4	37’-48’	29’-36’	4	5d6+4	1	Нет	F	6,000
5	49’-60’	37’-44’	3	6d6+5	2	Нет	F	8,000
6	61’-72’	45’-52’	2	7d6+6	3	15%	F	11,000
7	73’-84’	53’-60’	1	8d6+7	3/1	20%	F	14,000
8	85’-96’	61’-68’	0	9d6+8	3/2	25%	DF	16,000
9	97’-108’	69’-76’	-1	10d6+9	3/2/1	30%	DF	18,000
10	109’-120’	77’-84’	-2	11d6+10	3/3/2	35%	ADF	20,000
11	121’-132’	85’-92’	-3	12d6+11	3/3/2/1	40%	ADF	22,000
12	133’-144’	93’-100’	-4	13d6+12	4/3/2/1	50%	ADFZ	25,000

Дракон, лучезарный (небесный)

Dragon, Radiant (Celestial)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой космос
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиночка или клан
ACTIVITY CYCLE:	Любая
DIET:	Особая
INTELLIGENCE:	Исключительный (15)
TREASURE:	Особое
ALIGNMENT:	Любое
NO. APPEARING:	1 (1d4+1)
ARMOR CLASS:	1
MOVEMENT:	12, Fl 48 (B)
HIT DICE:	15
THAC0:	5 (базовый)
NO. OF ATTACKS:	3+особое
DAMAGE/ATTACKS:	2d10/2d10/4d10
SPECIAL ATTACKS:	Особое
SPECIAL DEFENSES:	Разнится
MAGIC RESISTANCE:	Разнится
SIZE:	G (базовый 100')
MORALE:	Фанатичный (18)
XP VALUE:	Особое

Лучезарный дракон, также называемый «звездным драконом» или «небесным драконом» (но не следует путать его с восточным драконом с тем же именем), это извивающийся, похожий на змею дракон с грациозными прозрачными крыльями. Чешуйками ему служат скопления блестящих, похожих на жемчуг осколков слюды и гипса, благодаря чему чешуя дракона мерцает в свете звезд, откуда и название дракона.

Лучезарные драконы могут быть любого мировоззрения в отличие от предрасположенных к добру или злу металлических или хроматических драконов. Существуют лучезарные драконы, терроризирующие космические пути, такие, которые творят благие дела, и такие, которые предпочитают играть роль капризных божеств-королей на маленьких, отдаленных мирках. Как класс лучезарные драконы гордые, напыщенные и чувствуют себя высшей ступенью драконьего развития – в конце концов, они крупнейшие представители своего рода.

Лучезарные драконы говорят на своем языке и всеобщем. Они способны к языкам и обожают подражать, поэтому им свойственно говорить с многочисленными акцентами, совпадающими с акцентом их собеседников. Существует 10% вероятность, что даже птенец будет понимать любой данный язык, возрастающая на 5% с каждой возрастной категорией.

Также к лучезарным драконам применимы и все общие драконьи атрибуты, описанные в «Собрании Монструозностей». Ниже будут перечислены модификации общего описания, относящие конкретно к фэнтезийному космосу.

Сражение: Действия лучезарного дракона зависят от ситуации и конкретной личности. Однако они редко бегут из боя, учитывая их огромный размер, оберегающий их от противников.

Лучезарный дракон сперва сконцентрируется на самом корабле, стремясь сначала уничтожить или устранить все серьезные угрозы (вроде баллист и катапульт). Равным приоритетом обладает устранение магов и всего, что с магическими силами. Если лучезарный дракон придерживается доброго мировоззрения, он попробует нейтрализовать магов заклинаниями «тишина в радиусе 15 футов» (если можно). Если смертоубийства

меньше тревожат его совесть, он попросту перебьет враждебных волшебников, когда обнаружит таковых.

Удар крылами, применяемый молодыми взрослыми и более старыми драконами, особо эффективен в малом пространстве корабля, поскольку обладает действием критического попадания «сотрясение корабля» и кроме того причиняет 2d10 повреждений всему, что находится в зоне атаки (примерно по 200 футов в обе стороны).

Помимо щелчка хвостом, используемым лучезарными драконами против групп существ, они могут зажимать корабль в кольцах своего хвоста и причинять повреждения в каждом раунде, сжимая хватку. Легкие материалы вроде дерева или керамики получают 1d6 повреждений корпуса (HP), но особо прочные материалы, вроде камня и металла, получают лишь 1d4 повреждений корпуса. Сжимая корабль, дракон может совершать другие атаки, даже атаковать другие корабли.

Как общее правило, лучезарные драконы дадут кораблю и экипажу возможность бежать, вступить в переговоры, или склонить головы и покорно молить о пощаде, взывая к милосердию. Даже самые малые из них обладают непомерным чувством гордости.

Разящее дыхание/Особые способности: Лучезарный дракон выдыхает мерцающие импульсы силы, чем-то напоминающие «волшебные снаряды». Он может выдохнуть либо один импульс на все повреждения, либо любое количество менее мощных импульсов в одном и том же раунде, при условии, что ни один из импульсов не причиняет меньше 2d12+1 повреждений. Лучезарный дракон подросток (возрастная категория 4) может выдохнуть один импульс на 8d12+4 повреждений или четыре импульса на 2d12+1 повреждений, или два импульса на 4d12+2 повреждений. Каждый импульс может поражать отдельную цель. Эти импульсы не промахиваются и попадут в цель, если жертва не выполнит спас-бросок от разящего дыхания. При проваленном спас-броске, импульс попадает в жертву, нанося указанные повреждения. Если жертва успешно выполнила спас-бросок, значит она увернулась от импульса, который после этого испаряется.

Лучезарный дракон может применять свое разящее дыхание и против физических объектов (вроде кораблей), причиняя по 1 очку повреждения корпуса за каждые 10 очков повреждений от разящего дыхания. Прочим физическим объектам, чтобы пережить попадание импульса, необходимо выполнить спас-бросок от заклинания.

Взрослея, лучезарный дракон приобретает множество врожденных способностей. Подростки могут «восстанавливать или портить воздух» как заклинанием. Молодые взрослые могут пользоваться «промежуточной рукой Бигби»*, а взрослые – «хватающей рукой Бигби»*. Зрелый взрослый может трижды за стандартный день «менять облик», получая возможности существа, в которое обращается, вплоть до заклинаний и магических способностей. Почтенные лучезарные драконы могут создавать «стену силы» (как палочкой), а змий – пользоваться «клеткой силы» (как заклинание). Великий змий может создавать «призматическую сферу» достаточных размеров, чтобы поместить его самого и еще четырех существ аналогичных размеров, и поддерживать ее неопределенно долго.

*Лучезарные драконы называют их «промежуточная лапа» и «хватающая лапа» и если что, громко объявят Бигби жуликом, который явно украл их заклинания и дал им свое имя. Тщательная проверка мудрецами показывает, что верно было обратное – эти заклинания не были распространены среди лучезарных драконов, пока их не изобрел Бигби. Однако с учетом размеров и темперамента выдвигающих обвинения драконов, почти никто не решился оспорить их версию.

Ареал/Общество: Лучезарные драконы абсолютно космичны – в самом деле, их огромные размеры делают их неуклюжими на большинстве миров. Зрелые взрослые еще как общаются с жалкими смертными, часто принимая обличье и роль искателя приключений или героя, когда пролетают мимо астероидных цитаделей. Персонаж, получивший неоплаченные счета за услуги из мест, где он никогда не бывал, может догадаться, что его реноме достаточно известно, чтобы лучезарный дракон избрал его

объектом для подражания. В некоторых регионах подобное считается великой честью (после того, как пройдет проверку «обнаружением лжи» и прочими заклинаниями гаданий). В прочих местах космоса это считается окаянным паскудством.

Лучезарные драконы обычно существа одиночные и очень ревнивы к своей «территории», которая может включать космос вокруг планеты или луны. Если же встречено больше одного лучезарного дракона, обычно это будет семейная группа, устроившая себе логово в астероиде, выдолбленном родителями. Некоторые используемые определенными человеческими цивилизациями полые астероиды были выдолблены такими драконами.

Лучезарные драконы из семейной группы будут ревностно защищать друг друга, и самый верный способ заслужить вражду лучезарного дракона – это убить детеныша. Повинного в этом будут неотступно преследовать, измышляя самые пакостные способы отомстить. Есть гиффская пословица: «Лучше быть убитым звездным драконом быстро, пока он не получил возможность подумать».

Экология: Лучезарные драконы могут жить в космосе продолжительное время. Иногда их видят возле огненных тел – распростерши крылья, они парят в жаре, и есть подозрения, что они, совсем как киндори, могут получать энергию от таких небесных тел и сберегать ее в своих телах. Однако эгоистичный и голодный лучезарный дракон может столь же просто опуститься на астероидную цитадель и полностью очистить ее от живых существ (особенно, если с более раннего возраста он считает астероид «своим»).

Способность к заклинаниям священника делает лучезарных драконов единственными живыми существами столь непомерных размеров с природными способностями к волшебным путешествиям. Они могут двигаться таким образом совсем как священник у главного кормила, чей уровень равен категории возраста дракона, и драконы могут так поступать по желанию, не уставая. Временами они прибегали к этой способности, чтобы спасть или буксировать разбитые корабли (в обмен на обещание вознаграждения или, как минимум, статую в свою честь). Птенцы лучезарных драконов держаться вблизи своих логов, под защитой родителей, но иногда они также ускользают, и совершают волшебные путешествия.

Неизвестно, обладают ли лучезарные драконы способностью к волшебным путешествиям от природы или в результате некоей сделки с арканийцами. Одна философская школа определяет лучезарных драконов единственными естественными существами, способными к волшебным путешествиям, а арканийцы ими пользуются, для изготовления своих кормил. Вторая школа считает, что лучезарные драконы получили свою способность от арканийцев в обмен на транспортные или иные услуги. Правда все еще неизвестна. Арканийцам и лучезарным драконам, когда они встречаются, почти нечего сказать друг другу.

Лучезарные драконы дружелюбны по отношению к даконям и людям-ящерицам, которых поощряют поклоняться себе при каждом удобном случае. По отношению к людям, эльфам, полурослики и большинству млекопитающих рас они высокомерны. Живодеров разума, бихолдеров и неоги они считают генетическими ошибками, которым следовало бы вымереть. На это мнение отвечают взаимностью расы, которые охотятся на лучезарных всякий раз, как подворачивается возможность, считая, что могут победить. Вдобавок, на лучезарных драконов временами нападают самые крупные крайены.

Лучезраных драконов можно повстречать в любом месте дикого космоса и флогистона. Их огромные размеры дают им собственную атмосферную оболочку, но в отличие от столь же огромных киндори, они не поощряют наездников и часто чистят чешую пастью, удалая споры крайенов и прочих зайцев. Их способности священников действуют в любой сфере, где есть драконы как туземная форма жизни. В тех редких сферах, где драконов нет, они все равно сохраняют заклинания первого и второго кругов и способность к волшебному путешествию.

Возраст	Длина тела	Длина хвоста	AC	Дыхание	Заклинания	MR	Сокр	XP

					жреца			
1	1'-20'	2’-20’	4	2d12+1	2	Нет	Нет	4,000
2	21’-60’	21’-60’	3	4d12+2	2/2	20%	Нет	7,000
3	61’-80’	61’-80’	2	6d12+3	2/2/2	25%	Нет	12,000
4	81’-110’	81’-120’	1	8d12+4	4/2/2/2	30%	E,R,T	14,000
5	111’-140’	121’-150’	0	10d12+5	4/4/2/2/2	35%	H,R,T	18,000
6	141’-200’	151’-220’	-1	12d12+6	4/4/4/2/2/2	40%	H,R,T	19,000
7	201’-250’	221’-270’	-2	14d12+7	6/4/4/4/2/2/2	45%	H,R,Tx2	20,000
8	251’-300’	271’-350’	-3	16d12+8	6/6/4/4/4/2/2	50%	H,R,Tx2	21,000
9	301’-350’	351’-425’	-4	18d12+9	6/6/6/4/4/4/2	55%	H,R,Tx2	22,000
10	351’-400’	426’-500’	-5	20d12+10	8/6/6/6/4/4/4	60%	H,R,Tx3	23,000
11	401’-500’	501’-600’	-6	22d12+11	8/8/6/6/6/4/4	65%	H,R,Tx3	24,000
12	501’-600’	601’-800’	-7	24d12+12	8/8/8/6/6/4/4	70%	H,R,Tx4	25,000

Дракон, звездный (Dragon, Stellar)

CLIMATE/TERRAIN:	Дикий космос/флогистон
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиночка/племя
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Особое
INTELLIGENCE:	Богоравный (21+)
TREASURE:	См. ниже
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	-2
MOVEMENT:	12, Fl 48 (A)
HIT DICE:	50
THAC0:	5
NO. OF ATTACKS:	Особое
DAMAGE/ATTACKS:	По-разному
SPECIAL ATTACKS:	Особое
SPECIAL DEFENSES:	По-разному
MAGIC RESISTANCE:	По-разному
SIZE:	G (базовый 1,200')
MORALE:	Бесстрашный (19-20)
LEVEL/XP VALUE:	54,000

Большие, миролюбивые и высоко разумные эти огромные мыслители флогистона странствуют потоком ради ученых бесед с хранителями хрустальных сфер.

Чешуйки звездного дракона переливаются темно-фиолетовым цветом, с хроматическими вкраплениями на кончике каждой чешуйки. Чешую украшают драгоценные камни всех цветов и размеров, расположенные в случайных узорах, благодаря чему звездный дракон и получил свое имя. По обеим сторонам туловища идут два основных плавника, подобно плавникам рыбы-льва, а направление и устойчивость задается при помощи четыре огромных, похожих на шнурки крыльев. Остальную часть драконьего тела покрывают многочисленные плавники всех размеров. Нет никаких видимых признаков рук или ног.

Звездные драконы, в отличие от своих меньших сородичей, лучезарных, нейтральны. Они считают вульгарным и безвкусным снисходить до дел меньших существ. Когда им встречаются гуманоиды, звездные драконы предпочитают наблюдение, а не вмешательство. Очень редко они заговаривают с меньшими существами.

Однако если некто располагает информацией, доселе неведомой дракону, он может заслужить его внимание и даже получить кое-какие полезные сведения в обмен. Информация – это еда и питье звездных драконов (если они вообще едят и пьют), и ею они охотно будут меняться. (Ходят слухи, что волшебник из Серого космоса Бигби выучил свои заклинания «промежуточной» и «хватающей рук» у звездного дракона в обмен на лакомые кусочки информации).

Звездные драконы буквально поглощают свои знания, превращая их в чистые или молочные самоцветы различных размеров. Эти «самоцветы мудрости» и «жемчужины знания» прокладывают себе дорогу наружу, чтобы упокоится в драконьих чешуйках. Количество самоцветов и жемчужин, вросших в чешуйки, указывает на статус среди драконов. Также инкрустация примерно указывает на возраст – у молодых драконов самоцветов немного, в то время как почтенные буквально покрыты драгоценностями. Совсем другое дело вождь или микадо (см. ниже).

Сражение: Хотя звездные драконы обычно неагрессивны, но защитить себя могут без проблем. Уникальное разящее дыхание звездного дракона носит гравитационный

характер – вместо того, чтобы что-то выдыхать, дракон втягивает объекты в создаваемую внутри себя *сферу аннигиляции*. Пасть, служащая фокусом *сферы*, ограничивает гравитационное притяжение конусом длиной 1200 ярдов, шириной 50 футов у пасти и 600 футов у основания. Успешный спас-бросок от разящего дыхания отменяет эффект притяжения.

У звездного дракона есть еще три врожденных формы атаки. Во-первых, может телепортировать нападающего на 500-6000 ярдов (1d12 гексов) в случайном направлении.

Во-вторых, титанический интеллект позволяет ему безошибочно накладывать любое заклинание волшебника из «Справочника игрока». Также он может модифицировать или создавать заклинания, отвечающие его надобностям, например, он может слить воедино «темнота в радиусе 50 футов» и «огненный шар», чтобы получить заклинание «теневой вспышки». Повторять заклинания он может так часто, как будет нужно.

В-третьих, в течении семи раундов раз в раунд он может призвать одного обитателя иных планов (выбор монстра на усмотрение DM'a, силой до половины от HD самого дракона). Призванные существа с рабской преданностью служат дракону, прежде чем через 2d6 раунда «отлететь» в свой родной континуум.

Ареал/Общество: Область обитания звездных драконов покрывает весь космос, поэтому их точная численность неизвестна – встречаются они лишь изредка. Однако раз в 500 лет звездные драконы собираются на брачную церемонию. На этой церемонии племенной глава, называемый микадо, избирает наиболее достойных драконов. Всегда может быть только один микадо. Отличается микадо единственным хрустальным рогом во лбу.

Те драконы, которых микадо избрал в супруги, дают каждый по одному потомку. Новорожденный, рождающийся полностью разумным, отправляется восвояси скитаться среди звезд.

Территории звездных драконов обширны, простираясь на иные планы и измерения. Отдельные особи договариваются о границах, чтобы избежать вторжения в чужой космос. Однако они постоянно препираются, стремясь получить для наблюдения активную цивилизацию.

С нападающими разговор у драконов короткий. Однако если персонажи приблизятся к дракону с почтением и информацией для обмена, вероятность того, что дракон снизойдет до разговора, 50 на 50. Также равны шансы и на то, что дракон обдумает (то есть переварит) или отпустит помешавших ему.

Конечная цель звездного дракона – это правда. Он презирает нечестность и дезинформацию. Сказанная им информация может быть загадочной, но она никогда не будет ложной. Если низшие существа чего-то недопоймут – это их собственная вина. Дезинформация вызывает у звездного дракона жестокое, болезненное несварение. И, подобно меньшим сородичам, испытывающий боль дракон опасен.

Экология: Звездные драконы понимают самую основу мультиверсума. Эти предвечные наблюдатели видели подъемы и падения многих цивилизаций. Сила этого знания такова, что, согласно некоторым текстам, сила артефактов и реликвий исходит от каменьев, которыми они инкрустированы. Кристаллизированное увековечненное знание тысячи существ, гласят эти легенды, обеспечивает силы, которыми наделены такие чудесные предметы. Однако остается несказанным, как же эти каменья были добыты у звездных драконов.

Ценность *самоцветов мудрости* и *жемчужин знания* не поддается исчислению. Содержащуюся в них информацию можно высвободить и использовать для обретения огромной выгоды. Мудрецы и волшебники пойдут практически на все, лишь заполучить один такой самоцвет.

Возраст	Длина тела	Длина хвоста	AC	Дыхание	Заклинания мага	MR	Сокр
1	10'-100'	20’-100’	2	2d8+1	Нет	Нет	Любое

2	101’-200’	101’-200’	1	3d8+2	1	10%	Любое
3	201’-600’	201’-600’	0	4d8+3	2	20%	Любое
4	601’-1,200’	601’-1,400’	-1	5d8+4	2/1	30%	Любое
5	1,201’-2,000’	1,401’-2,200’	-2	6d8+5	3/2	35%	Любое
6	2,001’-3,000’	2,201’-3,200’	-3	7d8+6	4/2/1	40%	Любое
7	3,001’-4,000’	3,201’-4,300’	-4	8d8+7	4/2/2	45%	Любое
8	4,001’-5,000’	4,301’-5,300’	-5	9d8+8	4/3/2/1	50%	Любое
9	5,001’-6,000’	5,301’-6,300’	-6	10d8+9	4/3/3/1	55%	Любое
10	6,001’-8,000’	6,301’-8,400’	-7	11d8+10	4/3/3/2	60%	Любое
11	8,001’-10,000’	8,401’-11,000’	-8	12d8+11	4/3/3/3	65%	Любое
12	10,000’-1 млн	11,001’-2 млн	-9	13d8+12	4/4/3/3/1	70%	Любое

Дракон, солнечный (Dragon, Sun)

CLIMATE/TERRAIN:	Звезды
FREQUENCY:	Редкий
ORGANIZATION:	Одиночка или клан
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Всеядный
INTELLIGENCE:	Исключительный (15-16)
TREASURE:	Особенное
ALIGNMENT:	Любое доброе
NO. APPEARING:	1 (1d4+1)
ARMOR CLASS:	1 (базовый)
MOVEMENT:	12, Fl 36 (C)
HIT DICE:	10 (базовый)
THAC0:	11 (базовый)
NO. OF ATTACKS:	3+особое
DAMAGE/ATTACKS:	1d10/1d10/3d8
SPECIAL ATTACKS:	Особое
SPECIAL DEFENSES:	По-разному
MAGIC RESISTANCE:	По-разному
SIZE:	G
MORALE:	Элита (16)
LEVEL/XP VALUE:	По-разному

Добродетельные солнечные драконы обитают и резвятся на поверхности солнц. Несмотря на свою величественность и разумность, они любят жизнь и свободу, демонстрируя свою любовь игривым настроением.

Окрас солнечного дракона меняется с возрастом, соответствуя эволюции звезды. Новорожденные дракончики огненно-красные, подростки полыхают оранжевым, зрелые взрослые ослепительно желтым, а в почтенном возрасте – голубовато-белым. Наконец, когда солнечный дракон становится Великим Змием, он вновь ужимается до размеров новорожденного и становится чисто белого цвета. Кое-кто ошибочно принимает таких солнечных драконов за очень молодых лунных драконов, тем самым сильно рискуя своим здоровьем.

Солнечные драконы говорят на своем собственном языке, кроме того на языке добрых драконов и всеобщем. Несмотря на то, что они счастливая раса, лунных драконов они ненавидят, это их смертельные враги.

Сражение: Солнечным драконам нет дела до сражений. Поскольку их логова находятся на горячих поверхностях солнц, весьма немногие противники могут достаточно приблизиться, чтобы вторгнуться в их дома. При необходимости солнечный дракон прибегает к разящему дыханию, чтобы ослабить противника (3d8 повреждений), затем делает паузу, чтобы враги могли передумать и отступить. Если же те проявят упертость, дракон дыхнет снова и устремиться в атаку, обнажив зубы и когти (1d10 каждым).

Иногда он ведет себя как большой кот, играясь с противниками, гоняя их туда-сюда и подбрасывая в воздух. В этом случае жертва избегает повреждений от когтей, но получает 1d10 повреждений от тычков. Жертвы утрачивают инициативу и должны сделать проверку способности против половины своей Ловкости, чтобы суметь предпринять действия в следующем раунде.

Разящее дыхание/Особые способности: Солнечные драконы «плюются» огненными шарами с дальностью полета 240 футов и радиусом взрыва по 5 футов за возрастную категорию. Также дракон может покрыть горючий комок своей особой слюной, откладывая взрыв на время до десяти раундов. Дракон может точно контролировать время взрыва.

В разном возрасте проявляются определенные врожденные подобные заклинаниям способности. Каждую заклинательную способность дракон может применять трижды в день. Подростки получают «нагрев металлов», взрослые «огненный щит», а очень старые драконы «призматические брызги». Всякий раз, когда солнечный дракон взлетает, все его тело заливает «продолжительный свет». У солнечных драконов иммунитет ко всем видам огня; спас-броски против холодных атак они делают со штрафом -2. И наконец, солнечный дракон может учуять присутствие лунного дракона в своей хрустальной сфере.

Ареал/Общество: Солнечные драконы вычерпывают огненное вещество из солнечной поверхности, выкапывая для собственных нужд пещеры приличных размеров. Когда солнечный дракон откладывает кладку из 1d4+1 устойчивых к огню яиц, это вызывает солнечную вспышку на поверхности солнца.

Когда солнечный дракон умирает от старости, тело проваливается вовнутрь, создавая тем самым *сферу аннигиляции* (вероятность 95%) или *колодец многих миров* (5%). Эти образования нестабильны, если только на них не наложить заклинание «постоянства», они разрушаться с кумулятивно вероятностью 1% в день.

Сокровища солнечного дракона покрыты его слюной, оберегающей от испаряющего жара солнца. Когда предметы выносятся за пределы солнечного жара, слюна замерзает в своеобразную наледь, которую можно легко удалить.

Экология: Солнечные драконы едят все, но стараются не есть разумных существ, потому что уважают жизнь.

Возраст	Длина тела	Длина хвоста	AC	Дыхание	Заклинания мага	MR	Сокр	XP
1	10'-19'	5’-10’	4	2d8+1	Нет	Нет	Нет	1,400
2	20’-29’	11’-16’	3	3d8+2	Нет	Нет	Нет	2,000
3	30’-39’	17’-22’	2	4d8+3	Нет	Нет	Нет	3,000
4	40’-49’	23’-28’	1	5d8+4	1	25%	Нет	6,000
5	50’-59’	29’-34’	0	6d8+5	2	30%	Нет	8,000
6	60’-69’	35’-40’	-1	7d8+6	2/1	35%	Нет	9,000
7	70’-79’	41’-46’	-2	8d8+7	2/2	40%	Нет	10,000
8	80’-89’	47’-52’	-3	9d8+8	3/2/1	45%	Нет	11,000
9	90’-99’	53’-58’	-4	10d8+9	3/3/1	50%	H	12,000
10	100’-109’	59’-64’	-5	11d8+10	3/3/2	55%	H	13,000
11	110’-119’	65’-70’	-6	12d8+11	3/3/2/1	60%	H,Z	14,000
12	20’-29’	11’-16’	-7	13d8+12	4/3/2/1	65%	B,H,Z	15,000

Сон-убийца (Dreamslayer)

CLIMATE/TERRAIN:	Дикий космос/Астральный План
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Ночной
DIET:	Особая
INTELLIGENCE:	Исключительный (15)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Хаотично-злой
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	-2
MOVEMENT:	12, Fl 24 (B), SR 5
HIT DICE:	8
THAC0:	13
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	Особое
SPECIAL ATTACKS:	См. ниже
SPECIAL DEFENSES:	См. ниже
MAGIC RESISTANCE:	90%
SIZE:	M (рост 7’)
MORALE:	Фанатик (18)
LEVEL/XP VALUE:	10,000

Царство снов – это темное загадочное место в сознании каждого спящего. Нечто в природе дикого космоса позволяет определенным существам использовать сны как портал, предоставляя им возможность покинуть мир нематериального и шагнуть в реальный мир. Сон-убийца ищет спящих космоплавателей и нападает на них через их сны.

Во сне его видят чаще всего как закутанную в черное гуманоидную фигуру. Прикрытое лицо – это лицо самого спящего, хотя глаза – это светящиеся белым глазницы, а черты лица извращены в выражении чистого зла.

Сон-убийца также может явиться в виде живого существа, которого спящий боится больше всего, либо же в своем истинном облике: тело двуногой ящерицы ростом 7 футов, блестяще-черного цвета, хвост длиной три фута и пара драконьих крыльев. Лицо же – мерцающий, гладкий овал.

Сражение: Когда сон-убийца встречает в диком космосе спящую жертву, он делает попытку войти в ее сны. Что конкретно снится персонажу, оставляется на усмотрение DM'a.

Сон-убийца всегда выискивает сон, в котором есть другие люди, вроде семьи или друзей, по которым скучает спящий. В типичном сне насчитывается 1d6 «людей сна». Спящий видит, как сон-убийца входит в сон. Чтобы ослабить волю спящего, сон-убийца захватывает контроль над сном и «убивает» людей сна жестоко и мрачно. При каждом убийстве спящий (который может только смотреть, но не действовать) должен делать спас-бросок от заклинаний; результат 20 означает, что спящий проснулся, отогнав сон-убийцу назад на Астральный План. Обычный спас-бросок означает, что спящий не просыпается, но и не слабеет. Провал спас-броска означает, что у спящего высосали 2 очка Интеллекта.

После того, как всех людей сна «убьют», сцена сна исчезает, сменяясь бесплодной серой равниной. Сон-убийца выходит вперед, чтобы убить спящего. Если спящий успешно выполнит спас-бросок, он сможет наколдовать себе одно оружие или предмет на каждые 3 оставшихся у него очка Интеллекта, если спящий заклинатель, он выбирает одно заклинание на каждые 2 оставшихся очка Интеллекта. Если спящий проваливает

спас-бросок, все, что он получает – ночную рубаху. В любом случае, используйте для боя обычные ТТХ спящего. Заклинания и предметы необходимо выбирать до начала битвы.

Сон-убийца атакует один раз в раунд, делая обычный бросок атаки. Если он попадет, жертва потеряет 2 очка Интеллекта. Когда Интеллект достигнет нуля, см. «Ареал/Общество».

Всякий раз, когда сон-убийца попадает по жертве, она должна делать спас-бросок с кумулятивным штрафом -1 за каждое попадание, нанесенное сном-убийцей (включая удары по людям сна). Если жертва выполнит спас-бросок, то может попытаться проснуться, используя описанную выше процедуру спас-броска и проверки Интеллекта. Проснувшаяся жертва восстанавливает потерянный Интеллект со скоростью 1 очко за 10 минут отдыха.

Атаковать сон-убийцу можно только внутри сна, да и там его может достать лишь сам спящий. Атаковать физически он не может.

Ареал/Общество: У снов-убийц нет ни общества, ни организации. Ни на планетах, ни во флогистоне они не встречаются. Они скитаются Астральным Планом, выискивая одних только спящих, чтобы войти в них.

Если сон-убийца понизит Интеллект своей жертвы до нуля, он овладевает ее телом на столько дней, сколько очков Интеллекта первоначально было у жертвы. В течении этого времени сон-убийца вытворяет все, что недоступно нематериальным образованиям. Он ест и пьет, как не в себя, и пытается пережить гнев, любовь, волнение, страх и удовольствие. Если на жертву в это время наложить «обнаружить зло», заклинание покажет сильное зло. ESP покажет чуждое сознание. «Узнать мировоззрение» покажет хаотично-злую сущность.

Когда его время выйдет, сон-убийцу вышвырнет назад на Астральный План, а тело рухнет, мертвое. Но если до истечения этого срока на жертву наложить «экзорцизм» или «развеять зло», сон-убийца с воплем покинет тело. Жертва впадет в глубокий сон, длящийся 1d6 часов, и проснется без всяких воспоминаний о пережитом.

Несмотря на то, что они странствуют по Астральному Плану, снов-убийц нельзя ни увидеть, ни услышать, ни ощутить. Сами они видят только спящих, бодрствующая жизнь остается для них невидимой.

Экология: Сны-убийцы ничего не вносят в экосистему. Они стервятники снов, паразиты ночи. Как они размножатся, если размножатся вообще, неизвестно.

Колдовское исчадие (Dweomerborn)

CLIMATE/TERRAIN:	Дикий космос
FREQUENCY:	Редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Магия
INTELLIGENCE:	Очень (12)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Нейтрально-злой
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	-4
MOVEMENT:	6+особое
HIT DICE:	10
THAC0:	11
NO. OF ATTACKS:	2
DAMAGE/ATTACKS:	1d12/1d12
SPECIAL ATTACKS:	Особое
SPECIAL DEFENSES:	Поражается оружием +2 или лучше
MAGIC RESISTANCE:	Особое
SIZE:	L (рост 8’)
MORALE:	Фанатик (17)
LEVEL/XP VALUE:	9,000

Материя и энергия редко полностью исчезают. Волшебная энергия, расходуемая при движении летучих кораблей, создает своеобразный «выхлоп», невидимый глазу, но обнаружимый заклинанием «обнаружить магию». Иногда такой выхлоп образует разумного монстра, называемого колдовским исчадьем. Эти странные существа бродят по маршрутам дикого космоса, питаясь волшебной энергией, специально высматривая летучи корабли.

Выглядят колдовские исчадья как перекрученные, искореженные гуманоидные фантомы, 8 футов ростом с длинными утонченными пальцами. Каждый палец оканчивается длинным, походим на коготь ногтем. Говорить исчадья не могут.

Сражение: Когда колдовское исчадье обнаруживает летучий корабль, оно пытается «вскочить на подножку», нырнув к корме корабля и оседлав выхлопной след. Колдовское исчадье может подтянуться вдоль выхлопа, как по веревке, к корме корабля. Для этого ему необходимо выполнить проверку Ловкости. У большинства колдовских исчадий Ловкость 12+1d6.

Допустим, кильватерная струя длиной 60+6d20 футов. Колдовское исчадье хватается за конец струи и начинает подтягиваться. Для стоящего у кормы наблюдателя это выглядит, как маленький клочок тумана, преследующий корабль, приближающийся на 60 футов в раунд. Оказавшись на расстоянии руки от корабля, исчадье хватается когтями за обшивку и карабкается на борт.

Также колдовское исчадье использует когти для самообороны, если его к тому вынудят, нанося 1d12 повреждений каждой рукой. Чтобы драться, исчадье выпускает корабельную палубу из когтей.

Все колдовские исчадья обладают следующими врожденными подобными заклинаниям способностями, каждую из которых могут применять по семь раз в день: обнаружить магию», «рассмотрение», «невидимость», «опознать школу» и «газообразная форма», все накладываются на 10-ом уровне.

Колдовские исчадия высасывают заклинателей, волшебные предметы и прочие источники магии (за исключением артефактов, реликвий и кормил). Волшебные предметы должны выполнить спас-бросок от электричества. Неудача означает, что предмет навсегда

утрачивает свою магию. Успешная борцовая атаки атака исчадия на заклинателя причиняет обычные повреждения от борьбы, и жертва также теряет одно заклинание (выбирается случайным образом, невзирая на круги).

Как только колдовское исчадие наберет энергии от 20 кругов/заклинаний, оно спрыгнет с корабля, насытившись на ближайшие 24 часа. Волшебные предметы дают энергию кругов/заклинаний равную стоимости предмета в XP деленной на 100 (минимум 1).

Если колдовское исчадие дотронется до *жезла отмены* или *палочки отрицания*, оно погибнет, если не выполнит спас-бросок от смерти со штрафом -2. Успешный спас-бросок означает, что монстр получил 2d10 повреждений.

Уязвим монстр лишь для волшебного оружия со степенью зачарования +2 и выше. Само же оружие при попадании по монстру должно выполнить спас-бросок от электричества, иначе станет обычным.

Благодаря его магическому происхождению, на колдовское исчадие не действует большинство заклинаний. В действительности, оно пожирает направленную на него магию, за исключением заклинаний иллюзий. Обычно колдовское исчадие подвержено действию всех иллюзий, включая фантасмагории. Мудрецы голословно считают, что так происходит потому, что иллюзии не материальны и от них ничего не остается. (Даже после «гадания» остается кое-что – вложенные в голову знания).

Ареал/Общество: Колдовские исчадия совершенно не заботятся о сокровищах. Они просто странствуют диким космосом, не желая знать ничего, кроме поисков новых источников магии. Их тела – это живые губки, всасывающие магическую энергию без всяких сознательных усилий. Каким-либо обществом или организацией они не располагают – каждое колдовское исчадие заботится только о себе. Так как они не нуждаются во сне, то и логов у них тоже нет.

Экология: У колдовских исчадий нет никакого предназначения. Если в течении недели они не подпитываются выхлопами магии от летучих кораблей, то попросту растворяются без малейших следов. Размножаться они не могут.

Все летучие корабли, кроме движущихся с помощью орубсов, горнил, топок и неволшебных двигателей, могут давать энергию, вызывающую к жизни колдовское исчадие. Вероятность «породить» исчадие составляет 1% на каждые два уровня кормчего, бросок делается раз в месяц игрового времени. Но не только заклинатель несет ответ за создание исчадия – скорее в этом повинны корабельные выхлопы магии.

Имеются голословные рассуждения, что коль уж большинство заклинателей гуманоиды, а потому большинство заклинаний хранится в мозгах людей, должно быть нечто вроде «расовой памяти», из-за которой колдовские исчадия принимают гуманоидную форму.

Эльмарин (Elmarin)

CLIMATE/TERRAIN:	Только дикий космос
FREQUENCY:	Редкий
ORGANIZATION:	Стая
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Тепло
INTELLIGENCE:	Животный (1)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	1d10
ARMOR CLASS:	4
MOVEMENT:	18
HIT DICE:	5, 7 или 9
THAC0:	HD 5: 15 HD 7: 13 HD 9: 11
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	1d8
SPECIAL ATTACKS:	Горит
SPECIAL DEFENSES:	Нет
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	S (4’ в поперечнике)
MORALE:	Ненадежный (3)
LEVEL/XP VALUE:	HD 5: 175 HD 7: 420 HD 9: 975

Называемые эльмаринами существа напоминают живые огни св. Эльма. Это полуразумные огненные создания, живущие в диком космосе, обычно неподалеку от огненных небесных тел. Выглядят они как светящиеся сами по себе шары огня самых разных цветов от темно-красного до светло-фиолетового. Два более темных пятна у передней части сферы напоминают глаза.

Сражение: Эльмаринов привлекают тепло и энергия. Идущий летучий корабль как привлечет стайку эльмаринов посмотреть, в чем дело. Они чаще скорее любопытны, чем вредоносны, вжикая вокруг такелажа и в открытых люках, отскакивая от стен и оставляя большие подпалины.

Однако, вступив в контакт с чем-то горючим, они начинают причинять вред. Каждый раунд горючие материалы в пределах 5 футов от эльмарина могут охватиться пламенем, начав пожар по всему кораблю. Эльмарин это делает не нарочно, но вреда от этого меньше не становится. Если на него напасть, эльмарин попытается удрать, прожигая, где возможно, дорогу сквозь стены и палубы. На камень и металл огонь эльмарина действия не оказывает.

Будучи загнанным в угол, эльмарин повернется к нападающему и попытается сжечь его. Он наносит 1d8 повреждений в раунд, и все воспламенимые предметы (плащи, свитки и т.д.) на теле должны делать спас-бросок от огня, иначе будут уничтожены.

Если у него останется 0 hp, эльмарин истает в ничто и умрет. Существует вероятность 1 из 20, что после смерти эльмарина останется *камень иоун*.

Ареал/Общество: Эльмарины это стихиальные существа огня, немногим разумнее животных. Ин нравится относительная прохлада космоса над поверхностью огненных небесных тел (типа солнц) и их часто можно увидеть там танцующих, подпрыгивающих и покачивающихся. Корабли, которые были атакованы и повреждены эльмаринами, обычно становились жертвами любопытства, а не злокозненности.

Похоже, что размер и цвет эльмарина никак не связаны с его силой или будет ли после его смерти обнаружен *камень иоун*. Гномы-старатели в своих стальных кораблях иногда крейсируют в верхних пределах звезд, выискивая эльмаринов, с намерением убить достаточно из них, чтобы добыть несколько *камней иоун*. Неожиданное появление эльмарина – добрый знак для моряков, у которых вышло все магическое топливо для движителя типа топки.

Экология: Эльмарины – уроженцы стихийного плана огня, и как таковые не покинут дикий космос, в котором находятся. Попытки вынести их во флогистон приведут к немедленному взрыву эльмарина, если он не будет заперт в герметичную коробку или в ином измерении. Такой взрыв причиняет 1d8 повреждений за каждый HD эльмарина всем находящимся от него в 20 футах, и все горючие предметы в этой зоне немедленно загорятся (если провалят спас-бросок), приведя к дальнейшим взрывам в Потоке.

Эльмарины размножаются делением и лишены пола. Они лишены способности двигаться на высоких скоростях, с которыми идет летучий корабль, но могут свалиться в воздушную оболочку и отправиться в путь на проходящем мимо корабле.

Попытки одомашнить эльмаринов провалились, не считая некоторых магов, использовавших специальные варианты заклинаний, призывающих и повелевающих стихиальными существами. Как правило, толку с них никакого, и даже обожающие взрывы гиффы бояться их, хотя бы признавая их потенциал к повреждениям.

Есть легенда, связанная с эльмарином: маг подумал, что обнаружил способ одомашнить эльмаринов и поместить их в специальную упряжь, которую они не смогут прожечь. Он прицепил упряжь к саням и скомандовал эльмаринам взлететь. Что они и выполнили, взяв прямой курс на поверхность солнца. Правда ли это или всего лишь легенда-предостережение неизвестно.

Эфемерал (Ephemeral)

CLIMATE/TERRAIN:	Только флогистон
FREQUENCY:	Редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Живые существа
INTELLIGENCE:	Очень (11)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Нейтрально-злой
NO. APPEARING:	1d8
ARMOR CLASS:	2
MOVEMENT:	18
HIT DICE:	5
THAC0:	15
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	1d4
SPECIAL ATTACKS:	Высасывает Интеллект
SPECIAL DEFENSES:	Поражается оружием +1 или лучше, регенерация
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	M (6’)
MORALE:	Средняя (9)
LEVEL/XP VALUE:	975

Эфемералы – это бесплотная нежить, считается, что это – духи умерших во флогистоне. Они выглядят пыльно-серыми гуманоидами, считается, что их облики не только связаны с Негативным Материальным Планом, но и оплодотворены самой сущностью флогистона. Это делает их уязвимыми к огню, но также наделяет способностью регенерировать свое неживое состояние. Эфемералов привлекает применение магической энергии, и проходящий корабль с волшебным кормилом может привлечь группу таких существ.

Сражение: Прикосновение эфемерала причиняет 1d4 повреждений и понижает Интеллект жертвы на 1d2 очка. Если разумный гуманоид погибнет от нанесенных эфемералом повреждений, он сам станет эфемералом через 2d4 дня. Если же эфемерал высосет из разумного гуманоида весь Интеллект, тогда тело станет хозяином эфемерала (см. ниже).

В рукопашном бою на эфемералов может хоть как-то действовать лишь волшебное оружие. Будучи нежитью, они иммунны к заклинаниям «сна», «очарования» и «удержания», а также к основанным на холоде атакам. Они уязвимы для огня и всегда получают максимальные из возможных повреждения от огненных атак. Однако поскольку эфемералы встречаются только в Потоке, такой тип атаки будет очень рискованным.

Эфемералы могут регенерировать 1 hp каждый раунд рукопашной, втягивая в свое тело окружающий флогистон. Если их каким-то образом отсечь от Потока, они не смогут регенерировать. Когда у эфемерала остается 0 hp, он навсегда рассеивается.

Как правило, эфемералы не изгоняются, но это потому, в Потоке священники не могут связаться с покровительствующими им силами. Если у жреца есть контакт некоего рода с его силой, он может сделать попытку изгнать эфемералов, в этом случае они изгоняются как спектры.

Эфемералы, по возможности, нападают стаями, стремясь высосать как можно больше гуманоидов, чтобы завладеть их телами. Всех прочих убьют и вышвырнут за борт. Получив серьезные повреждения, эфемералы выйдут из боя, и будут следовать за кораблем, пока не восстановят свои hp, после чего снова атакуют.

Ареал/Общество: Стаи эфемералов скитаются флогистоном – лишенные тел духи умерших или проклятых, скончавшихся в Потоке. Будучи не в состоянии попасть в свои родные сферы и получить награду (или наказание) загробной жизни, они гадкие, жалкие духи, существующие лишь для того, чтобы рано или поздно вернутся к месту последнего упокоения.

Живые служат им транспортным средством для возвращения, и эфемерал постарается высосать разум одного персонажа, чтобы обеспечить себе проезд в надежную сферу. Войти в хрустальную сферу эфемералы могут лишь в теле управляемого живого существа, а если попытаются сделать это в любых других обстоятельствах, их еще глубже телепортирует в Поток, место телепортации определяется случайным образом.

Экология: Происхождение эфемералов загадка. Они могут быть остатками расы существ, умудрившихся расколоть собственную хрустальную скорлупу и впустивших флогистон вовнутрь сферы. Каково бы ни было их происхождение, они размножаются, охотясь на разумных существ, идущих Потоком. Люди, живодеры разума и неоги – все они вынуждены сражаться с эфемералами во время переходов между сферами.

Хозяин эфемерала

Тело-хозяин обладает теми же характеристиками, что и обычное тело. То есть, тело бывшее ранее уязвимым к обычному оружию, сохранит эту уязвимость несмотря на присутствие в нем эфемерала, но не получит его особой уязвимости к огню или способности регенерировать при помощи флогистона. Если тело-хозяин погибает, эфемерал не может им пользоваться. Также против оккупации эфемералом эффективна магия, противостоящая заклинанию «волшебный кувшин».

Оказавшись в теле хозяина, эфемерал немедленно отправляется в хрустальную сферу. При этом часто, но не обязательно, убиваются те, кто может помешать ему, включая бывших союзников. Эфемерал будет использовать физические возможности захваченного тела, но не может пользоваться магическими или специальными способностями. Эфемерал может захватить живодера разума, но не сможет воспользоваться его ментальным взрывом.

Когда хозяин попадает в хрустальную сферу, эфемерал немедля покидает тело, оставив после себя живую безмозглую оболочку с Интеллектом равным 0. Телу можно восстановить его обычный Интеллект заклинанием полного «желания», но тем временем его нужно защищать заклинанием «защита от зла (добра)» или подобными мерами, чтобы в него не вселились другие лишенные тел духи.

Esthetic

CLIMATE/TERRAIN:	Любой космос
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиночка (симбионт с рейгаром)
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Особая
INTELLIGENCE:	Нет (симбионт)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	0
MOVEMENT:	Fl 50 (B)
HIT DICE:	20-100 HP (очков корпуса)
THAC0:	5
NO. OF ATTACKS:	2
DAMAGE/ATTACKS:	См. ниже
SPECIAL ATTACKS:	Кормильный вопль, цепляет
SPECIAL DEFENSES:	Нет
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	G
MORALE:	Элита (13-14)
LEVEL/XP VALUE:	10,000 макс.

Естетик – это биологический симбиот созданный рейгарами для транспортировки. По сути это живое судно, способное неограниченное время содержать само себя. Оно лишено своего разума, полностью полагаясь на разум своего хозяина – создавшего его рейгара.

Все естетики отличны друг от друга – прямой результат личности создателя. Единственная общая черта – это необычайная витиеватость суден. Естетики могут быть билатерально симметричны (две половинки совпадают, как правая и левая стороны человеческого тела), радиально симметричны (вроде морской звезды) или могут вообще не обладать сколь-нибудь выраженной симметрией.

Сражение: Благодаря индивидуальной природе каждого естетика, тактические приемы разнятся, но основная атака направлена на обездвиживание добычи, в основном используя «кормильный вопль» (подобная заклинанию способность, врожденная для каждого естетика). После чего существо сближается с жертвой, сцепляется и втыкает в беспомощную жертву полый абордажный шип (6d10 повреждений из-за размеров). В случае, если жертва – это животное, через шип можно впрыснуть растворяющий энзим (полное повреждение 2d12 в раунд, половина повреждения при успешном спас-броске от разящего дыхания), разъедающий ткани противника на благо естетика. Также такую атаку можно использовать против кораблей, в этом случае шип раскрывается, извергая абордажные партии илотов и лакшу (подробности см. «Лакшу»).

Радиус действия «кормильного вопля» 2,500 ярдов; он воздействует на один летучий корабль. Эта атака выискивает и нейтрализует поток энергии, необходимой для волшебных путешествий. В случае с космоходными животными и гуманоидами-кормчими эффект варьируется от временного прекращения способности к волшебным путешествиям (подобно мигрени, способность теряется на 3d6 ходов), до кровоизлияния в мозг (последнее, если будет провален спас-бросок от заклинания), ведущего к смерти или, как минимум, постоянному повреждению мозга. В случае с горнами карликов, успешный удар приводит к тому, что пламя угаснет, а кочегары скорчатся от боли на полу, обхватив головы. (Обратите внимание, «кормильный крик» - это не заклинание, а потому для персонажей не доступен.)

Ареал/Общество: Естетики были домами рейгаров с тех самых пор, как их планета была уничтожена Великим Ударом. Утратив свой родной мир и нуждаясь в новом жилище, рейгары ухватились за возможность объединить свою тягу к художественному совершенству, желание окончательного самовыражения и нужду в новых домах. Столетия экспериментов привели, в конце концов, к рождению естетиков.

Естетики защищаются от абордажей, делая свои двери и люки трудно обнаружимыми. Дверями служат проницаемые мембраны в теле естетика и вокруг него. Поскольку рейгар со своим созданием находится в симбиотической связи, то рейгар всегда может войти и выйти, когда пожелает. Однако находящемуся в обществе создателя не-рейгару такую свободу могут и не предоставить, если только рейгар особо не дарует ее. Если рейгар долгое время отсутствует на борту, естетик действует согласно набору инструкций, полученных от создателя. Обычные инструкции включают пункты вроде: «Не впускать никаких чужаков» и «Находится в пределах 100 ярдов от этого дока».

Если рейгар умрет, сойдет с ума, впадет в депрессию или иным образом понизит остроту своего разума, естетик отразит эту смену состояния разума физически изменив свою внешность (например, гниением, отращиваем шипастых гребней, лезвий и т.д.) и довольно часто приобретает более сильную собственную личность.

Естетик может путешествовать со скоростью самого быстрого из известных космических суден (SR 7), и поговаривают даже быстрее. Его движущая сила неизвестна, но считается, что как минимум частично она обеспечивается работой сознания самого естетика.

Экология: Естетики ничего не берут и ничего не отдают в окружающую среду, будучи полностью самодостаточными созданиями. Одна из теорий утверждает, что естетики поглощают энергию при помощи фотосинтеза. Другая предполагает, что они способны поглощать частицы из окружающей их атмосферы, преобразуя их в питательные вещества.

Естетики не могут перемещаться во флогистоне, тем самым эффективно удерживая рейгара внутри хрустальной сферы (и обеспечивая причину, по которой рейгар может обратиться к персонажам за помощью). Каким же образом они тогда попадают из одной хрустальной сферы в другую? Опять таки, обратимся к легендам. Сказано, что существуют баз – гигантские, плывущие и украшенные с какой-то чуждой геометрией (то есть, полностью асиметричные) – которые могут вмещать группы рейгаров и их естетиков. Они предназначаются для телепортации из одной сферы в другую, перенося с собой свое содержимое.

Fal

Feesu

Огненный кощей (Firelich)

CLIMATE/TERRAIN:	Дикий космос
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Нет
INTELLIGENCE:	Гений (17+)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Любое злое
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	0
MOVEMENT:	Fl 36 (D), SR 4
HIT DICE:	16+
THAC0:	4
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	16d6
SPECIAL ATTACKS:	«Страх»
SPECIAL DEFENSES:	Нет
MAGIC RESISTANCE:	40%
SIZE:	L (18' длиной)
MORALE:	Бесстрашный (19)
LEVEL/XP VALUE:	10,000

Огненные кощеи это злые маги, чьи тела были подготовлены к посмертному превращению в кощея. Эти маги, то ли по невежеству (например, накладывая огненные заклинания), то ли из-за сбоя в заклинании, взорвались во флогистоне. Наложенные на их тела подготавливающие к превращению в кощея заклинания превратили их в живые огненные шары-нежить, мчащиеся сквозь дикий космос, вопя от вечной боли и выискивая, во что бы врезаться, погасив тем самым пламя.

Огненный кощей напоминает комету желтого, оранжевого и красного пламени. «Голова» кометы наделена походим на череп лицом, со ртом застывшим в несмолкаемом крике. Диаметр «головы» 6 футов, огненный хвост позади нее тянется на 18 футов. Конечностей у нее нет.

Сражение: В отличие от своей наземной родни, у огненного кощея свой собственный способ поиска драки. Его пылающие глаза всегда высматривают летучие корабли, подобно тому, как во время пожара высматривают воду или одеяло.

Первым признаком того, что поблизости находится огненный кощей, служит его раскаленное, огненное тело, сопровождаемое криком боли, от которого ломит уши. Увидевшие должны сделать спас-бросок от заклинания при -2 (разрешаются премии Мудрости). Провалившие бросок пугаются, как при заклинании «страх». Выполнившие спас-бросок все равно получают -2 к своим атакам до конца столкновения.

Огненный кощей атакует, с визгом пикируя в корабль. Чтобы попасть, он должен выполнить бросок атаки. Отыгрывайте первый удар как атаку греческим огнем («Арканный Космос», стр. 57).

Получив первоначальное повреждение, корабельная палуба должна выполнить спас-бросок предмета от волшебного огня. Если у палубы получится, см. ниже. В случае неудачи огненный кощей проламывается сквозь палубу, образуя дыру 2d6+6 футов в диаметре. Затем он летит вниз, поражая корабельный корпус изнутри. Если корпус провалит спас-бросок от заклинаний, огненный кощей проламывает еще одну дыру, пролетая корабль насквозь, по-прежнему продолжая гореть. В отчаянии огненный кощей визжит и улетает.

Всякий раз, когда корабль при спас-броске выбрасывает немодифицированную 1, на пораженной палубе возникает «стена огня» (как от заклинания 4-го круга, наложенного волшебником 16-го уровня), окружая проломленную огненным кощеем дыру. Также корабль получает критическое попадание («Арканный Космос», стр. 59).

Если же палуба выполнит спас-бросок, огненный кощей не сможет ее пробить и взорвется как «огненный шар», наложенный на 16-ом уровне. В следующем раунде жизненные силы огненного кощея восстановят его похожее на комету тело за пределами корабля, и он, обезумев, полетит сквозь космос, визжа в возобновленном отчаянии.

Так как огненный кощей это нежить, его можно изгнать. Он считается «особой нежитью».

Хотя он и кощей, но огненный кощей не может накладывать заклинания, которые знал в предыдущей жизни. У него нет рук для соматических компонентов заклинания, и не он не может произносить слова для вербальной части.

Ареал/Общество: Неизвестно каким образом волшебник попадает из флогистона в дикий космос. Поскольку огненными кощеями могут стать лишь те волшебники, что уже провели приготовления к превращению в кощея, существует предположение, что колдовские кощейные церемонии временно прорывают дыру в дикий космос. Энергия, создающая этот прорыв, может происходить от взрыва, создающего огненного кощея. Если это так, то дыра, конечно же, немедленно закрывается после того, как огненный кощей попадает в дикий космос.

Огненные кощеи – существа одинокие, избегающие даже собратьев по несчастью. Из-за своей боли и вероятного безумия, они не вступают в общение, хотя некоторые наблюдатели сумели убедить нескольких огненных кощеев назвать свои имена.

Экология: В любой здоровой экосистеме огненные кощеи будут извращением. Если они погибают, от них остаются только струйки дыма. Их способность к волшебным путешествиям врожденная и не может быть обуздана.

В диком космосе ходят байки о группе пиратов, поймавших огненного кощея и попытавшихся присоединить его к волшебному кормилу. В результате перегрузки огненный кощей взорвался. И пока корабль горел, кусочки огненного кощея воссоединились и, визжа, улетели прочь.

Firebird

Fish, Chandos

Flame Swallow (Ignia, Garrash)

Флогистонная ракушка (Flow Barnacle)

CLIMATE/TERRAIN:	Флогистон, дикий космос, дрейфуя либо на корабле или ином твердом предмете
FREQUENCY:	Необычный (редкий в диком космосе)
ORGANIZATION:	Группа
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Всеядный
INTELLIGENCE:	Нет (0)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Нет
NO. APPEARING:	2-40 (2d20)
ARMOR CLASS:	4
MOVEMENT:	Fl 16 (D)
HIT DICE:	1
THAC0:	19
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	6
SPECIAL ATTACKS:	Цепляется, высасывает 1 hp/раунд питательных веществ
SPECIAL DEFENSES:	Нет
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	T (общая длина от 8" до 2')
MORALE:	Нет (отыгрывается как «Бесстрашный – 20»)
LEVEL/XP VALUE:	35

Названные так потому, что встречаются преимущественно во флогистоне, эти неразумные существа с твердой скорлупой прикрепляются к поверхности любого встреченного объекта – корабля, бродячего планетоида или дрейфующего существа, совсем как морские ракушки.

Флогистонные ракушки очень сильно похожи на молодых крайенов (см. коробочный набор «Летучий Корабль»), хотя между ними нет никакой взаимосвязи. Также они напоминают наземных водяных моллюсков и ракушки, но обычно размером не меньше головы человека. Космоходам, увидевшим выступающие из еще вчера чистого корабельного корпуса треугольники цвета кости, следует знать, что они подцепили флогистонную ракушку – или 40. Флогистонные ракушки цвета слоновой кости или оранжевые, молодые или раненые розоватые. Перед смертью они становятся бурыми ли черными.

Сражение: Флогистонные ракушки, жрущие все едино, что металл, что органику, представляют угрозу для корабля, ценностей в сундуках, дрейфующих персонажей, укутанных в мягкое дерево, и, в меньшей степени, для всех космических существ. Их нельзя назвать ни проворными, ни хитрыми, они просто дрейфуют к персонажам или сжимаются, выпуская реактивную струю захваченной атмосферы или влаги, и «летят» (с означенной в ТТХ скоростью) к ближайшему живому объекту.

При попадании они цепляются почти нерасторжимой хваткой и выпускают три клювика наподобие попугайских, кусая каждым на 2 повреждения. После чего она будет высасывать по 1 hp питательных веществ (например, разносимых кровью) в раунд, пока тело добычи не иссушится или ракушку не отцепят.

Флогистонную ракушку можно легко отцепить после смерти. Чтобы отцепить живую ракушку, требуется объединенная Сила 33 (то есть, несколько существ работают сообща) в течении 1 раунда, при этом жертве, из которой вырывают ракушку, причиняется 2-5 повреждения.

Ареал/Общество: Безмозглые ракушки дрейфуют в космосе и цепляются к любому твердому объекту, который встретят. Они существуют, только чтобы есть, процеживая через свои липкие усики всю встречную органику и поглощая доступную влагу и звездный свет.

При достаточном питании внутри флогистонной ракушки зарождается яйцо-мешок с миниатюрной, мягкопанцирной ракушечкой. При наличии тепла, влаги и звездного света молодняк выпускается в космос.

Флогистонные ракушки не любят сильной жары, света или воздуха (но только сильная жара причиняет им вред, так же, как и людям) и стремятся избегать миров всех типов.

Экология: Некоторые космоходные существа (включая голодающих искателей приключений) едят флогистонные ракушки, раскалывая скорлупу, чтобы добраться до мясистого, мускулистого тела и ножки. Говорят, что ракушки резинистые, чем-то напоминающие по вкусу птицу или кальмара. Некоторые люди страдают жестокой аллергией на мясо флогистонных ракушек (отыгрывается как слабый яд).

Каждая четвертая флогистонная ракушка формирует внутри своего мерцающе-черного, аморфно-слизистого тела большие бело-голубые жемчужины идеальной формы («лунный жемчуг»). Это случается, когда сквозь отверстие для усика внутрь попадает раздражающий кусочек мусора. Каждая ракушка формирует только одну жемчужину за всю свою жизнь. Жемчужинам требуется 2-8 лет, чтобы вырасти, они разнятся по размеру от большого пальца до сжатого кулака. Они очень ценные (1,000-5,000 gp, в зависимости от размера, формы и оттенка).

Твердые створки защитных раковин флогистонных ракушек используются в качестве щитов и щитов лучников. Отверстие для усика в центре идеально подходит, чтобы вставить в него острие кинжала или стрелять сквозь него из фитильного оружия (пираты гиффы и люди часто насовсем прикрепляют створки к подобному оружию).

Волшебный *королевский клей* часто извлекается из дистиллированной эссенции флогистонной ракушки.

Flowfiend

Focoid

Fractine